La storia dei Videogiochi

RHM MAGAZINE ©

Un simpatico porcospino blu

alla conquista del mondo!

Recensioni

Nastar
F1 Gran Prix
Super Smash Bros.
Fable
Silent Hill
Jet Set Radio

Sega Mega Drive

Machine History vi racconta la storia della console a 16 bit di SEGA

SETTEMBRE 2011 - Anno I Numero 6 - Rivista gratuita pubblicata su www.retrogaminghistory.com

16-BIT

6
18
20
24
27
30
14

RHMagazine
Numero 6

Meglio tardi che mai...

E' proprio vero il detto "meglio tardi (o mooolto tardi) che mai", infatti siamo al 22 di Settembre e la rivista si appresta ad uscire allo scoperto soltanto oggi. Ci ho messo giusto un poco (un poco?!) di tempo in più per questione di mancanza totale di tempo libero, ma mi rifarò, non so come ma ce la farò, non abbiate paura, la rivista per videogiochi più inutile di tutti i tempi non chiuderà tanto facilmente!
In questo numero la Sega ci mostra tutto il suo valore di software house con due titoloni che hanno letteralmente innovato la scena videoludica. Non solo giochi per Sega ma anche console con l'avvento del mitico Mega Drive che diede il via alla gloriosa epoca dei 16 bit.
Konami e PlayStation invece insieme danno vita ad una delle saghe più terrificanti mai giocate dal sottoscritto: paura, angoscia e come direbbe Mariottide "tristezza a palate!".
Per l'angolo dedicato ai guru dei videogiochi c'è l'inafferrabile Geoff Crammond, creatore del rivoluzionario F1 Grand Prix che vi consiglio di provare per conoscere l'origine degli attuali simulatori di guida.
Tutto questo ed altro ancora solo per voi amici di RHM, che inspiegabilmente ci seguite sempre con più passione. Spero sempre di non deludere le vostre aspettative, anche se come già detto il tempo a mia disposizione per divertirmi va diminuendo. Chi non lavora non fa l'amore... e chi non farà l'amore, giocherà ai videogiochi ma sempre dovrà lavorare... tristezza a palate!

Francesco "Snake" Prete

34

22 Videogame Guru: Geoff Crammond

32 Il bit ti fa bello: Sonic the Hedgehog

■ di **Alessio "AlextheLioNet" Bianchi**

Nel 1991 la Sega indisse un concorso per un posto di grande prestigio nel suo staff di game characters.
Il bando recitava: "Avendo la ns. Società l'esigenza di lanciare sul mercato un personaggio che possa definirsi una new entry nel panorama videoludico, non potrà partecipare alla presente selezione chiunque abbia già al suo attivo una o più presenze, anche come comparsa, in un videogioco precedentemente realizzato. Si richiede carisma, dinamismo e bella presenza. È essenziale un look quanto più possibile cool, moderno e anni '90 che garantisca al futuro game character un appeal duraturo presso i videogiocatori fino a divenire una vera e propria VG icon strettamente legata alla ns. Società e alla console Mega Drive.".

La competizione fu inevitabilmente molto serrata e non pochi candidati eccellenti dovettero in seguito ripiegare su altri contratti. Tra gli esclusi figurarono: due opossum che avrebbero poi lavorato per la Konami (Rocket Knight Adventures e Sparkster) e la Tengen (Awesome Possum), una lince che sarebbe stata assoldata dalla Accolade (Bubsy e seguito), una formica che si sarebbe sistemata presso la Gremlin (Zool e sequel), un piccolo robot che si sarebbe messo a disposizione della Microprose / Spectrum Holobyte (Tinhead), una rana che sarebbe stata assunta dal Team 17 (Superfrog), un cane che sarebbe entrato alle dipendenze della Data East (High Seas Havoc), un pipistrello che avrebbe timbrato il cartellino presso la Sunsoft / Iguana (Aero The Acrobat e seguito) e un elefantino che avrebbe trovato un impiego presso la Electronic Arts / Vectordean (Rolo to the Rescue).

Il vincitore fu Sonic, un porcospino blu dallo sguardo fiero e spesso accigliato.

Fin dall'inizio il futuro portabandiera della Sega e, in particolare, del suo MD si dimostrò un personaggio di carattere, un tipetto, insomma, da prendere con le molle. Erede, in un certo senso, del coniglio bianco di Alice, Sonic aveva sempre fretta… un vero e proprio fascio di nervi. La Sega poteva così contare su un game character perfetto per bucare il video, ma doveva fare i conti con una personalità spinosa, un tipo che non lesinava certo le risposte più pungenti.
Il primo problema che Yuji Naka, game designer del fulminante vg d'esordio di Sonic, dovette affrontare fu un'iniziale crisi di panico da palcoscenico videoludico del suo primattore. Il porcospino, infatti, di fronte a queste nuove enormi responsabilità, ebbe notevoli difficoltà psicologiche e, non ritenendosi adeguato al gravoso compito di contrastare Mario, si chiuse inizialmente a riccio seminando il panico nel team che doveva lanciarlo nel firmamento delle grandi VG star.
Yuji Naka si occupò personalmente del problema. Motivò Sonic dicendogli: "Mario è un personaggio degli anni '80… è sopravvalutato e superato. Lui è il passato e TU sei il futuro! Non devi farti intimorire da un idraulico italiano con la pancetta! Ricorda che tu sei cool, sei trendy e veloce un casino, sei SONIC il porcospino! Nessuno sarà MAI in grado di tenere il passo con te, nemmeno Speedy Gonzales!".
Questa piccola arringa che, peraltro, in seguito a una soffiata, mandò su tutte le furie il nemico di Gatto Silvestro (il topo più veloce del Messico, per insidiare il regno del porcospino blu, tentò anni dopo la carta del platform con Cheese Cat-Astrophe), riportò nello sguardo smarrito della futura star quella grintosa fierezza che avrebbe contribuito al suo notevole successo. Sonic, così, si dedicò anima e aculei alla sua prima grande avventura.
Era iniziata la leggenda!

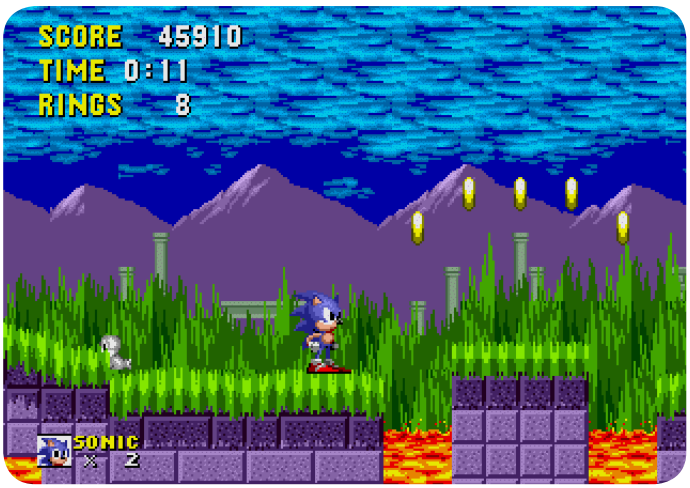
Semplicità nella struttura e linearità nel gameplay

Il Dr. Ivo "Eggman" Robotnik, geniale quanto megalomane scienziato, ha trasformato in robot tutti gli indifesi abitanti di South Island, amena isola del Pacifico dove ha stabilito il suo quartier generale. Il piano del Dottore è, come dire, un tantino ambizioso: conquistare il mondo! Non farà per caso il passo più lungo della gamba? Per ottenere il suo scopo, Robotnik deve impadronirsi dei leggendari Chaos Emeralds, ma non ha fatto i conti con un certo porcospino blu che, determinato a mettergli i bastoni tra le ruote, farà di tutto per liberare i suoi amici da celle e prigioni robotiche e soffiare in tempo al Dottore gli ambitissimi Smeraldi.

Il gameplay di Sonic The Hedgehog è la quintessenza della semplicità.
In questo celeberrimo multi-directional scrolling platform game si utilizza un solo tasto per saltare, le direzioni dx e sx per correre (l'accelerazione è progressiva) e quella verso il basso per trasformarsi in una micidiale palla di aculei durante la corsa (in questo stato il Nostro può spazzare via i nemici standard e, in pochi casi, scavare addirittura dei tunnel). Il porcospino, poi, si appallottola anche quando salta e colpisce gli avversari rimbalzando sopra di essi. Quando Sonic è fermo può chinarsi e "guardarsi intorno" in tutte le direzioni per verificare la presenza di nemici o ostacoli.
Il protagonista non dispone di una energy bar, ma si avvale di specifici item, gli onnipresenti anelli, per non perdere una vita in caso di contatto con nemici o ostacoli più appuntiti di lui. La sopravvivenza di Sonic si basa su un unico principio cardine: "Finché ci sono anelli c'è speranza". Se il porcospino ha almeno uno dei suddetti items non subisce la perdita di una delle vite; una volta colpito, infatti, è privato di tutti gli anelli raccolti (molto spesso, però, ne recupera qualcuno immediatamente).

Sonic poi, può contare su bonus difensivi (uno scudo che protegge da un contatto con nemici o ostacoli e un'invincibilità temporanea), su uno speed-up item che gli consente alcuni secondi di velocità massima e sui visionari special stages (Secret Zones) che, se ben valorizzati, gli fruttano parecchi punti, diversi "continue" e gli ambiti "Chaos Emeralds".

Il porcospino deve affrontare 6 Zone, ognuna suddivisa in 3 Acts. Ogni Zona è popolata da piccoli robot ostili che il porcospino può distruggere liberando gli animali in essi imprigionati. Alla fine di ognuno dei 18 Acts (sub-levels) il Nostro deve salvare un gran numero di amici aprendo una sorta di gabbia elettronica. Il 3° sotto-livello di ciascuna Zona è presidiato da Robotnik in persona che, alla guida della sua navicella, cerca di mettere a mal partito il porcospino utilizzando diversi congegni e svariate modalità di attacco. Una volta superato la 6° Zona, il nostro eroe affronta di nuovo il suo nemico nel classico duello finale.



Arcade, ma fino ad un certo punto

È facilmente intuibile quanto il platform Sega punti sull'immediatezza. Gli sviluppatori, infatti, garantiscono un approccio "arcade", un gameplay istintivo e un ritmo serrato ed adrenalinico che conquista fin dai primissimi minuti di gioco.
In effetti, Sonic adotta un "coin-op style" basato sull'azione ipercinetica, sul movimento ampio, acrobatico e rapidissimo. L'ovvia conseguenza di questa high-speed vocation è la dilatazione non di rado vertiginosa degli spazi. Gli Acts, infatti, vantano mappe sufficientemente ampie ed estese su entrambi gli assi che vengono fulmineamente percorse dal protagonista con uno scorrimento del fondale tanto rapido da garantire un notevole impatto sui videogiocatori di inizio anni '90.
Altra carta vincente di Sonic è la suggestiva implementazione dei background che sfoggiano una spettacolare parallasse multistrato. L'impressione di profondità che ne deriva si sublima in un appagante senso di libertà, quando, ad esempio nella Zona 1 ("Green Hill") il porcospino sembra quasi sfrecciare come un jet stagliandosi contro il cielo azzurro e misurando la propria velocità dallo scorrimento della scenografica stratificazione multi-parallattica di nuvole e superficie marina.

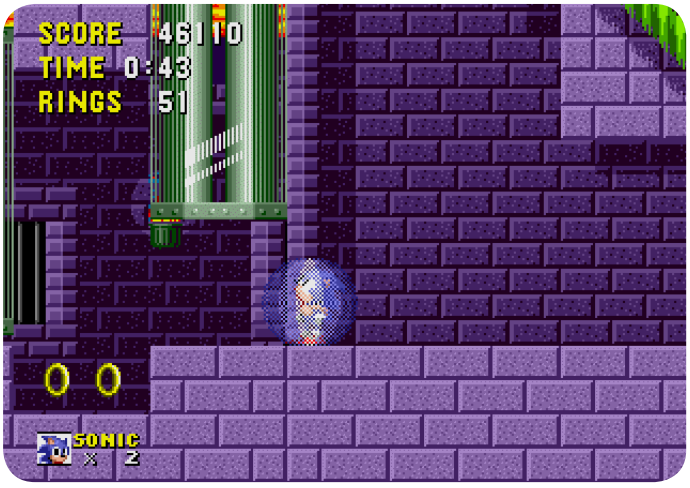
La vocazione "arcade" di Sonic non coinvolge, tuttavia, il bilanciamento del livello di difficoltà che, diversamente da quanto comunemente accade nei coin-op, di regola caratterizzati da una sfida piuttosto arcigna, è sufficientemente mite da consentire rapidi progressi in breve tempo. La velocità del porcospino e l'alto tasso acrobatico delle sue evoluzioni, infatti, impediscono ai game designer di inserire troppi ostacoli e nemici che, inevitabilmente, renderebbero troppo claudicante il peculiare ritmo di gioco del platform Sega, rischiando di generare fastidiosi picchi di frustrazione.

In Sonic si alternano opportunamente Zone "high-speed", più "aperte" e caratterizzate da un minor numero di insidie animate e statiche ("Green Hill", "Spring Yard" e "Starlight"), macro-stages prevalentemente "indoor" come ("Marble" e "Labyrint", zona, quest'ultima, davvero interessante per la presenza di sezioni sommerse dall'acqua che si dovranno attraversare più lentamente in apnea) che impongono al porcospino un ritmo più prudente e una terna di Acts finali, "Scrap Brain", con caratteristiche ibride, dove, cioè, si alternano fasi rapide a momenti improntati alla cautela per il gran numero di trabocchetti presenti.

È facilmente intuibile come Sonic The Hedgehog, come del resto i seguiti, presti facilmente il fianco a critiche incentrate sulla sua carenza di longevità. Questo platform game, infatti, soffre un po' la combinazione tra gameplay super immediato, dinamiche arcade molto rapide, alto tasso di divertimento e difficoltà tendenzialmente bassa.
Nella prima avventura del porcospino blu, peraltro, gli elementi "esplorativi" consentiti dall'estensione delle mappe di gioco non sono ancora tali da creare quei fattori di varietà che i "grandi" formati silicei permetteranno a Sonic The Hedgehog 3, a Sonic & Knuckles (entrambe cart da 16 Mbit) e alla "fusion" tra questi due titoli tramite la lock-on technology. L'esordio di Sonic, infatti, è confinato in una "taglia" molto più contenuta,

4 Mbit (già il primo seguito, Sonic The Hedgehog 2, adotta il più "confortevole" supporto da 8 Mbit), il che costituisce un'ulteriore riprova della notevole competenza del Sonic Team, équipe fondata proprio dal "papà" di Sonic Yuji Naka a partire da sviluppatori provenienti dal Sega AM8.

Nonostante sia relativamente facile terminare Sonic in breve tempo, questo platform si presta molto ad essere rigiocato per il suo gameplay spumeggiante e genuinamente divertente, per la suggestione funambolica delle acrobazie del protagonista, per la sfida costituita dalla raccolta di tutti i Chaos Emeralds e per la notevole qualità audiovisiva. Non va, infatti, sottovalutato l'incentivo a migliorarsi nelle evoluzioni ad alta velocità, nelle manovre caratterizzate da particolare precisione, nella ricerca dell'opportuna combinazione tra tempi brevi per il completamento degli Acts e "raccolte" nutrite di anelli, nell'individuazione di percorsi alternativi e sezioni nascoste e, naturalmente, nell'incremento del punteggio.
Volendo fare un paragone, giocare a Sonic, come, del resto, emerge chiaramente dalla conformazione di alcune sezioni di "Green Hill" e "Star Light Zone", è un po' come andare sulle montagne russe: la "corsa" è in linea di massima la stessa, ma si rifà sempre volentieri!



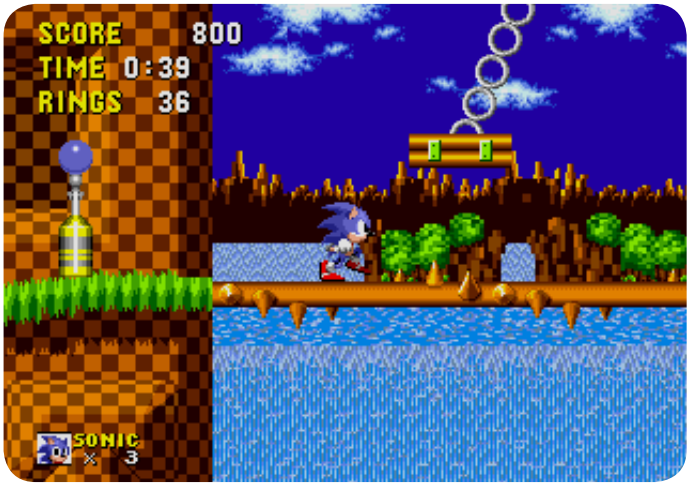
Eccellenza tecnica nella realizzazione grafica

Oltre al già citato Yuji Naka, programmatore e project manager, fanno parte del primo "Sonic Team" Hirozaku Yashuara, direttore e progettista, Masato Nakamura, musicista, e Naoto Ohshima, character designer di Sonic e del Dr. Eggman / Robotnik.

Sonic The Hedgehog non avrebbe riscosso tanti consensi né si sarebbe guadagnato una così notevole popolarità se non fosse stato sviluppato da programmatori di notevole caratura tecnica.
La sua peculiare struttura, infatti, imponeva un'estetica d'impatto, un design capace di catalizzare l'attenzione dei videogiocatori, una spiccata vocazione verso l'estremizzazione delle dinamiche classiche dei platform 2D.

Gli sviluppatori sono riusciti a contemperare la notevole velocità dello scrolling con un discreto livello di dettaglio che, opportunamente, si risolve in un look geometrico, stilizzato, spigoloso come il protagonista.
Prevalgono in Sonic The Hedgehog le linee nette, gli angoli aguzzi, le giustapposizioni di tinte e i bruschi contrasti cromatici.
Colpisce la fantasia e rimane indelebilmente scolpita nella memoria quella Green Hill Zone al tempo stesso astratta e adamantina come un cristallo, bidimensionale ma vertiginosa nella sua profondità parallattica, suggestiva per quel sapiente alternarsi di elevati picchi e inimitabili file di palme dall'indimenticabile fogliame così simile ad origami, sospesa tra la convulsa e ipercinetica azione del primo piano e l'idilliaca quanto distante pace incorniciata dall'iridescente superficie marina e dal candore delle nuvole.

I game characters sono delineati con notevole efficacia e, insieme al primo layer del background, valorizzano superbamente la 320X224 del Mega Drive. La carismatica silhouette di Sonic, infatti, è sorprendentemente definita e non può che contribuire validamente all'irruzione a viva forza di questo personaggio nell'immaginario collettivo. Le animazioni degli sprite, pur realizzate con pochi frames, sono sufficienti per caratterizzare a dovere il protagonista e garantire agli altri personaggi quel tanto di vitalità necessaria ad un titolo dalla struttura così peculiare.



La generale nitidezza e la notevole pulizia grafica del platform evidenziano, peraltro, come il 16 bit Sega si avvalga generalmente di una risoluzione superiore a quella della diretta concorrenza di NEC (PC Engine / TurboGrafx-16) e Nintendo (Super Famicom / Super NES / Super Nintendo), le cui console, pur prevedendo modalità video analoghe, inducono quasi sempre gli sviluppatori a ripiegare per motivi tecnici sulla più modesta 256X224.

I background nelle Zone successive alla spettacolare Green Hill non sono ugualmente dettagliati. I programmatori, infatti, scontano con fondali più semplici il limite di 4 Mbit (512 KB) della cart. Il peculiare stile geometrico, tuttavia, è sempre presente e non manca mai di caratterizzare efficacemente l'ambiente. Si rimane, in ogni modo, colpiti dalla qualità dei fondali di "Spring Yard" e "Labyrint", dall'efficacemente calibrato utilizzo dei colori (i grafici si limitano ad un massimo di 32 tonalità; solo gli 8 Mbit di Sonic 2 permetteranno di utilizzarne più di 40), dalla buona resa dell'acqua e, in generale, dalle brillanti idee dei level designer che sono sicuramente uno dei principali punti di forza di Sonic.

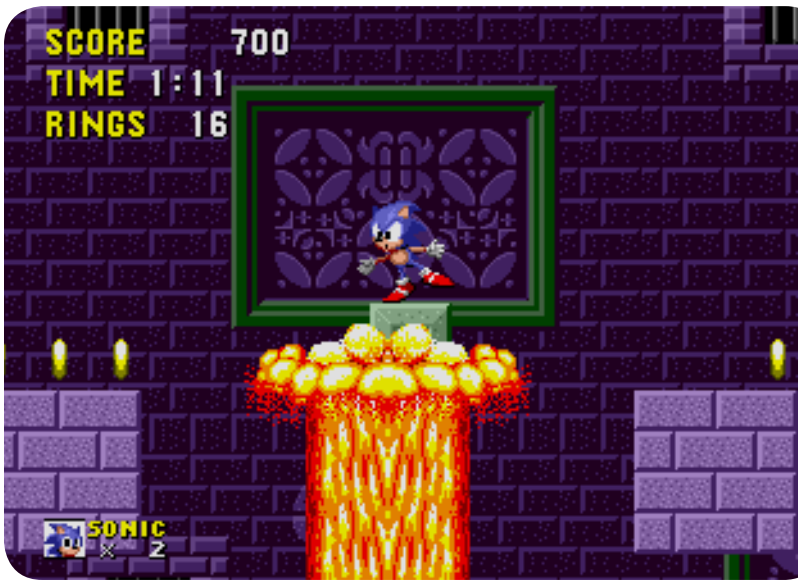
L'aspetto tecnico più notevole di questo celeberrimo platform è, indubbiamente, lo scorrimento: multi-parallattico, velocissimo e sempre perfettamente fluido. Lo scrolling, poi, risponde con grande rapidità e precisione ad ogni movimento del porcospino blu e gli slowdowns, molto localizzati, si limitano al momento in cui il protagonista è colpito e perde un gran numero di anelli. La velocità dello scorrimento raggiunge, in alcuni casi, picchi davvero notevoli, tanto da rendere a fatica distinguibili dettagli del background layer in primo piano.

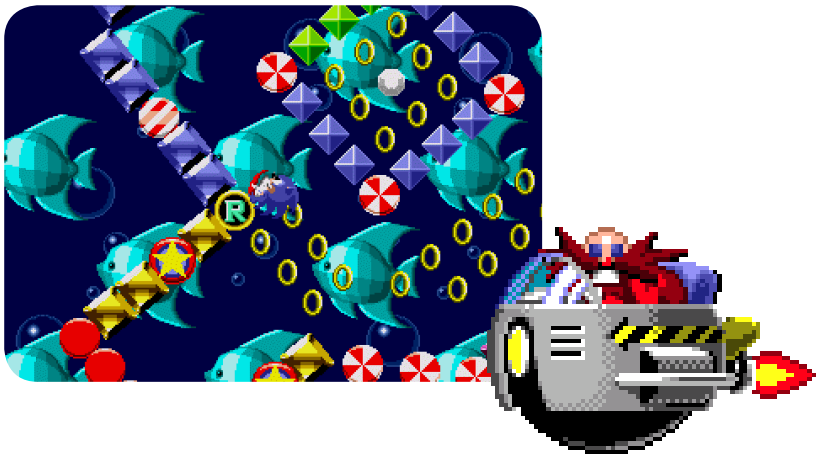
L'impatto della "Sonic speed" sui videogiocatori consentì alla Sega di creare il "mito" del "Blast Processing", una fantomatica marcia in più del Sega Genesis rispetto al rivale Super NES. La pubblicità del 16 bit Sega negli USA, infatti, faceva leva sulla velocità di Sonic e Sonic 2 per affermare che la console della grande S era più "potente" del nuovo sistema concorrente grazie alla superiore velocità della sua CPU, "manifestata" in particolare dai titoli aventi come protagonista il nostro porcospino, il personaggio "figo" ("cool": "qualità" estesa al Genesis) per eccellenza.

Musiche J-Pop

La colonna sonora di Sonic vanta la firma di un musicista proveniente dalla nota J-Pop band "Dreams Come True". Il bassista Masato Nakamura, infatti, leader di tale gruppo, compone le orecchiabili BGM del platform che sono, poi, adeguatamente valorizzate da una raffinata sintesi sostenuta da un buon drum channel campionato.
Se tutta la soundtrack è di ottimo livello, i brani più significativi sono sicuramente quello idilliaco-brillante che accompagna le evoluzioni di Sonic nella Green Hill Zone e la dolce, distensiva chiptune che riecheggia sotto il cielo stellato della Starlight Zone. Non sono peraltro casuali le somiglianze tra le BGM menzionate e i pezzi dei Dreams Come True "Marry Me" (album: "Sing or Die" -1997-) e "Million Kisses" (album omonimo datato 1991), né, considerata la caratura musicale dell'autore, stupisce la ricercatezza di bassline jazz-style e morbidi riff melodici.

Gli effetti sonori confermano in pieno il pregevole livello tecnico delle BGM: efficaci gli FX "fumettosi" che sottolineano l'impatto del porcospino sui nemici, simpatici quelli legati al fuoco nemico e all'attivazione dello scudo di Sonic, caratteristici quelli pinball-style, assolutamente peculiari i tintinnii stereofonici relativi agli anelli e, infine, tipicissimo il noise "simil-jet" che accompagna il Nostro quando si appallottola in velocità.





SEGA HAS PASSED SONIC 1

Sonic The Hedgehog è la brillante attuazione di un progetto molto ambizioso.
La Sega aveva bisogno di legare i destini della propria console a 16 bit ad un nuovo personaggio carismatico che potesse assumersi il compito di portabandiera, di prova lampante del fatto che l'effettiva valorizzazione delle potenzialità hardware del sistema era ancora dietro l'angolo, di simbolo della vitalità di una piattaforma a che, a 3 anni dalla sua commercializzazione, aveva ancora molto da dire. Non era certo un compito facile realizzare una killer application mirata a lanciare un "cool character" che, fin dall'inizio, puntava a sublimarsi nell'icona vincente di una Sega fiduciosamente proiettata verso un luminoso futuro. Nonostante le difficoltà insite in tale progetto, la grande S, grazie all'efficace combinazione di alcune ottime idee, un'eccellente programmazione e di un'aggressiva quanto efficace campagna pubblicitaria, riuscì nel proprio intento e creò uno dei personaggi più noti della storia dei videogiochi.

Commento Finale

Sonic The Hedgehog, il platform che vede l'esordio del celeberrimo porcospino blu, è un vero gioiello di realizzazione tecnica e irresistibile gameplay arcade e delinea un nuovo approccio al genere che non mancherà di avere numerosi imitatori, quasi mai in grado di impensierire il primato della nuova VG star. Le uniche riserve riguardano la longevità, classico punto debole di molti Sonic games che, in ogni caso, non impedisce a questo titolo di ritagliarsi un posto indelebile nella memoria di moltissimi videogiocatori.

“Ogni giorno un porcospino si sveglia
e sa che per vincere dovrà correre più di un dottore.

Ogni giorno un dottore si sveglia
e sa che per vincere dovrà correre più di un porcospino.

Non importa che tu sia dottore o porcospino,
se vuoi vincere, comincia a correre.”

SEGA®

SEGA MEGA DRIVE

■ di **Alessio "AlextheLioNet" Bianchi**

Sega lanciò sul mercato giapponese la sua console a 16 bit nel 1988; le relative versioni nordamericane (Genesis) ed europee furono commercializzate rispettivamente nel 1989 e nel 1990.

Il successore del Sega Master System, predisposto, tra l'altro, per la retro-compatibilità con i titoli a 8 bit tramite un apposito kit, il Sega Power Base Converter che consentiva l'utilizzo "originario" dei chip Z80 e SN74689 (CPU e SPU del MS), riuscì ad approdare a quel successo che era stato negato al suo predecessore a 8 bit (molto popolare solo in ambito europeo e sudamericano) dall'agguerrita concorrenza del popolarissimo Nintendo Entertainment System.
Il Sega Mega Drive / Genesis, infatti, vendette la notevole cifra di 38,7 milioni di unità, distribuite principalmente nel mercato nordamericano, europeo e sudamericano, in particolar modo, in Brasile, dove la console, traendo vantaggio dal precedente successo del Master System, guadagnò e consolidò una tale popolarità da prolungare la realizzazione di titoli per MD fino al 2002 (l'ultimo anno di produzione della console fu, comunque, il 1997).

Il reale periodo di larga diffusione del Mega Drive e ampio supporto da parte delle software house va, comunque, dal 1990-91 al 1994-95.
Spina nel fianco del marketing Sega fu il mancato successo sul mercato giapponese dove la console fu accolta freddamente e non riuscì a sfondare nel 90-91, né, tanto meno, a prevalere sulla diretta concorrenza del popolarissimo PC Engine. Il successivo lancio (1990) sul suddetto mercato del Nintendo Super Famicom (in Nord America e in Europa commercializzato come Super NES nel 1991-92) impedì al MD di imporsi in quel difficile settore che vide, quindi, la console Sega costretta ad inseguire.

L'affermazione europea e americana di Genesis e Mega Drive fu dovuto a: la minore popolarità della versione USA della PC Engine (lanciata, poi, come Turbo-Grafx-16, sul suddetto mercato solo nel 1989, vale a dire due anni dopo il suo debutto in Giappone), il ritardato lancio negli States del Super NES (1991-92) e un aggressivo e scaltro marketing della Sega (un noto slogan della campagna pubblicitaria americana era "Genesis does what Nintendon't") che riuscì a "intercettare" buona parte dei numerosissimi videogiocatori che avevano acquistato il NES, prima che questi si orientassero sul suo diretto successore.

Al momento del suo lancio sui mercati americani e giapponesi, il Genesis / Mega Drive doveva dimostrare un'effettiva superiorità tecnologica rispetto a NES e PC Engine.
Se le specifiche tecniche della console risultavano indiscutibilmente superiori a quelle del NES, il risultato del confronto con la console NEC era tutt'altro che scontato.
Il MD vantava una CPU a 16 bit che veniva ampiamente sottolineata nella campagna pubblicitaria americana, basata anche sulla denigrazione del Turbo-Grafx-16 (versione USA della PCE), che aveva sì una GPU a 16 bit, ma restava, comunque, una console "ibrida" basata su un processore a 8 bit (un HuC6280A a 1,79 o 7,16 MHz) e non poteva, dunque, spacciarsi come "la prima console a 16 bit".
Altro punto a favore del MD era la risoluzione: se la maggioranza dei titoli per PC Engine / Turbo-16 era in 256 X 240, i giochi MD beneficiavano generalmente di risoluzioni più alte, come la 320 X 224 o la 320 X 240.
Sul fronte audio, poi, la console Sega poteva contare su un maggior numero di canali (10 contro i 6 della PCE) e una più sofisticata sintesi FM (Frequency Modulation synthesis che poteva in ogni modo essere emulata tramite 2 canali PSG -Programmable Sound Generator- sulla console NEC).
Il MD, infine, aveva 2 porte joypads contro la singola porta in dotazione alla PCE, il che obbligava gli utenti NEC desiderosi di valorizzare i titoli con modalità multiplayer ad acquistare il multitap a 5 porte.

Per quanto concerneva, invece, le effettive capacità grafiche, si rilevava una sostanziale parità nell'ambito della gestione degli sprites (fino a 64 elementi grafici di 32 X 32 o 32 X 64 pixel sulla PC Engine e fino a 80 di 32 X 32 sul MD) e dello scrolling (che, però, su MD prevedeva anche la parallasse hardware, vale a dire lo scorrimento di due piani indipendenti) e una notevole differenza nelle rispettive capacità cromatiche, risolta decisamente a favore della console NEC.
Il confronto con un hardware, pur più datato di un anno nelle originali versioni giapponesi (1987 per la PC Engine e 1988 per il Mega Drive), vedeva, infatti, la console Sega nettamente penalizzata sul piano grafico dalla forte limitazione sui colori visualizzabili su schermo. La PC Engine poteva utilizzare fino a 482 colori in contemporanea (limite teorico, dunque, di 241 per lo sfondo e 241 per gli sprites), vale a dire quasi l'intera tavolozza di sfumature a sua disposizione (512 nuances). Il Mega Drive, invece, della suddetta palette, identica per numero di tonalità, non poteva visualizzarne più di 64 (salvo ricorrere a particolari tecniche / modalità che in ogni caso imponevano rilevanti vincoli alla selezione delle sfumature).
Questo rilevannte handicap impedì alla console Sega di tenere il passo con i più noti coin-op di fine anni '80 e dei primi anni '90 che, normalmente, utilizzavano molto più di 64 colori su schermo e penalizzò anche il lettore CD che la Sega lanciò nel 1991, in quanto quest'ultimo non apportava nessun miglioramento alla debolezza cromatica della console.

Il Mega Drive, dunque, fu ostacolato dalle difficoltà sul fondamentale mercato giapponese, dal già citato limite grafico e, soprattutto, dalla sempre più agguerrita concorrenza del tecnologicamente più avanzato Nintendo Super Famicom / Super NES / Super Nintendo.
Il 16 bit della grande N, infatti, dilagherà nel 1994-96 e arriverà a totalizzare 49,1 milioni di console vendute in tutto il mondo e a mantenere una consistente popolarità anche nei primi anni di diffusione dei sistemi a 32 bit, tanto che in USA Nintendo cesserà la produzione del Super NES solo nel 1999, mentre in Giappone il Super Famicom continuerà ad essere prodotto fino al 2003.

Nonostante i limiti hardware, l'agguerrita concorrenza e gli errori commessi dalla Sega nella realizzazione e nel supporto di Mega CD / Sega CD prima e di 32X successivamente, il Mega Drive, prima vera console a 16 bit, riveste un'importanza indiscutibile nella storia dei videogiochi.

Specifiche Tecniche:

CPU: Motorola 68000 16 bit 7,67 MHz

CO-PROCESSOR: Zilog Z80 3,58 MHz (SPU) – VDP (Video Display Processor)

MEMORIA: 64 Kb main CPU RAM, 64 Kb video RAM, 8 Kb SPU RAM, 8 Kb audio RAM, 2 Kb boot ROM

RISOLUZIONI: 256 X 224 – 320 X 224 – 320 X 240, 50/60 Hz

COLORI: fino a 61 su schermo da una tavolozza di 512 (possibilità di aumentare il numero delle tonalità on-screen tramite raster effects e Shadow/Highlight mode)

SPECIFICHE GRAFICHE: fino a 80 sprites, scrolling hardware a 2 piani distinti

AUDIO: chip principale Yamaha YM2612 (sintetizzatore FM –Frequency Modulation– stereo 6 canali, 1 utilizzabile come DAC –Digital to Analog Converter– per campioni ADPCM a 8 bit e 4 KHz), chip secondario Texas Instruments SN74689 (PSG – Programmable Sound Generator– mono 3 canali ad onda quadra –tone channels– + 1 per rumore bianco –noise channel–)

SUPPORTO: cartucce da 1 Mbit (128 Kb) a 40 Mbit (5120 Kb)

CONTROLLER PAD: 2 porte – joypad hat switch da 3/6 tasti

ACCESSORI: Menacer Light Gun, Sega Activator, Power Base Converter, multitaps (4 Way Play –Electronic Arts–, Team Player –Sega– e J-Cart –Codemasters–)

La ludoteca MD è particolarmente nutrita: buone e ottime conversioni da coin-op (tra cui: Ghouls 'n' Ghosts, Strider, Golden Axe, Forgotten Worlds, After Burner II, Alien Storm, Outrun, Super Hang-On e Virtua Racing -la cart di VR era dotata di un chip SVP / Sega Virtua Processor per la grafica poligonale-), ottimi shoot 'em up (tra gli altri: Thunder Force III e IV, Elemental Master, Gaiares, Darius II, Aero Blasters, MUSHA Aleste, Gynoug, Gley Lancer e Ranger X), notevoli action game / run 'n' gun / scrolling beat 'em up (The Revenge of Shinobi e il suo seguito Shinobi III, Alisia Dragoon, Mega Turrican, Contra Hard Corps, Gunstar Heroes, Alien Soldier, Atomic Runner, Mazin Saga, Comix Zone, Batman & Robin), gli apprezzati picchiaduro a scorrimento della serie Streets of Rage, Eternal Champion e le popolari conversioni di Street Fighter II SCE e Super Street Fighter II, numerosissimi platform game (tra cui i due Earthworm Jim e i famosissimi titoli dedicati alla celebre mascotte Sonic –Sonic 2 fu il titolo più venduto: 6 milioni di copie–), un nutrito assortimento di RPG, action/RPG e arcade adventures (la nota serie Phantasy Star –PS II, III e IV–, Shining Force e seguito, Landstalker, Sword of Vermilion, Arcus Odyssey, Rent-A-Hero, Soleil, Beyond Oasis / The Story of Thor, Light Crusader), un ampio parco di titoli sportivi che vanno dalle serie EA Sports e Sega Sports alle conversioni di successi come Sensible Soccer e International Superstar Soccer Deluxe e, infine, racing games come Top Gear II, i 3 Road Rash, Micro Machines 2 e Micro Machines 96.

La console Sega, pur risentendo del relativamente limitato supporto di Capcom (Street Fighter SCE, Mega Man: The Wily Wars e Super Street Fighter II), Konami (Castlevania: Bloodlines, Contra Hard Corps, Rocket Knight Adventure, ISS Deluxe, Lethal Enforcers I e II, i titoli dedicati alle Turtles, ecc..), Taito (Darius II, Cadash e altri) e Namco (Rolling Thunder II e III, Splatterhouse II e III…) che, in seguito al mancato successo del MD in Giappone, investirono principalmente (in particolare le prime due) nella nuova console Nintendo, beneficiò dei contratti stipulati con numerosissimi brands occidentali.

Svilupparono titoli sul 16 bit Sega: Electronic Arts (i già citati 3 episodi della serie Road Rash e gli action game Desert Strike, Jungle Strike e Urban Strike, i già citati titoli EA Sports, tra cui le serie NHL, Madden, NBA Live, PGA e, naturalmente, FIFA International Soccer, FIFA 95 e i relativi seguiti fino a FIFA 98, ecc..), Vectordean (su licenza EA realizzò su MD tre titoli della serie James Pond e l'altro platform Rolo to the Rescue), Virgin (in particolare per i titoli, firmati dal talentuoso David Perry: Cool Spot e Global Gladiators), Shiny Entertainment (i già citati due Earthworm Jim, sempre realizzati da Perry), Sony Imagesoft (distributrice, fra gli altri, di Sensible Soccer –Renegade– e di diversi titoli sviluppati da Psygnosis –Puggsy, Wiz 'n' Liz, Flink, Shadow of the Beast e SotB II, No Escape, Lemmings e seguito, Bram Stoker's Dracula, Galahad– Traveller's Tales e Vivid Image –Second Samurai e Street Racer–), Acclaim (firmò la distribuzione delle conversioni dei titoli Mortal Kombat –realizzati da Probe e Sculptured Software–, di numerosi titoli basati sui personaggi dei fumetti Marvel e DC Comics, della conversione del coin-op Midway NBA Jam TE e di altri titoli realizzati da Iguana Entertainment –Aero The Acrobat e seguito, Zero The Kamikaze Squirrel e NFL Quarterback Club 96–), Gremlin Graphics (Lotus Turbo Challenge, Lotus II RECS, Nigel Mansell's World Championship, Premier Manager e seguito –PM 97–, Top Gear 2 e Zool), Core Design (autrice di Asterix and the Power of the Gods, Bubba 'N' Stix, Chuck Rock e seguito -Son of Chuck-, Hook, Skeleton Krew e Wolfchild, nonchè software house molto attiva anche su Mega CD / Sega CD), Activision (Pitfall The Mayan Adventure e Radical Rex), Codemasters (molto apprezzati i titoli della serie Micro Machines –realizzati da Supersonic– e il flipper Psycho Pinball), Disney (Disney's Aladdin –sempre firmato David Perry–, Lion King -Virgin-, Pinocchio, Pocahontas, i sei titoli dedicati a Mickey Mouse e Donald Duck e firmati da Infogrames –Fantasia–, Sega –Castle of Illusion, Quack Shot e World of Illusion–, Traveller's Tales –Mickey Mania– e Capcom –The Great Circus Mystery– , Toy Story –sempre dei Traveller's Tales che realizzarono per la

Sega anche Sonic 3D Blast!– e altri titoli firmati dal team interno Disney Interactive), Novotrade International (Ecco the Dolphin e seguito), Ocean (Mr. Nutz, Addams Family, Addams Family Values, Worms –Team 17– e altri), Domark (Kawasaki Superbikes, Prince of Persia e Marko's Magic Football), Probe (il già citato Mortal Kombat, Alien 3, Pagemaster e altri titoli), Accolade (Bubsy I e II, Turrican, Double Dragon, Combat Cars e altri), Tengen, Bitmap Brothers, ecc..

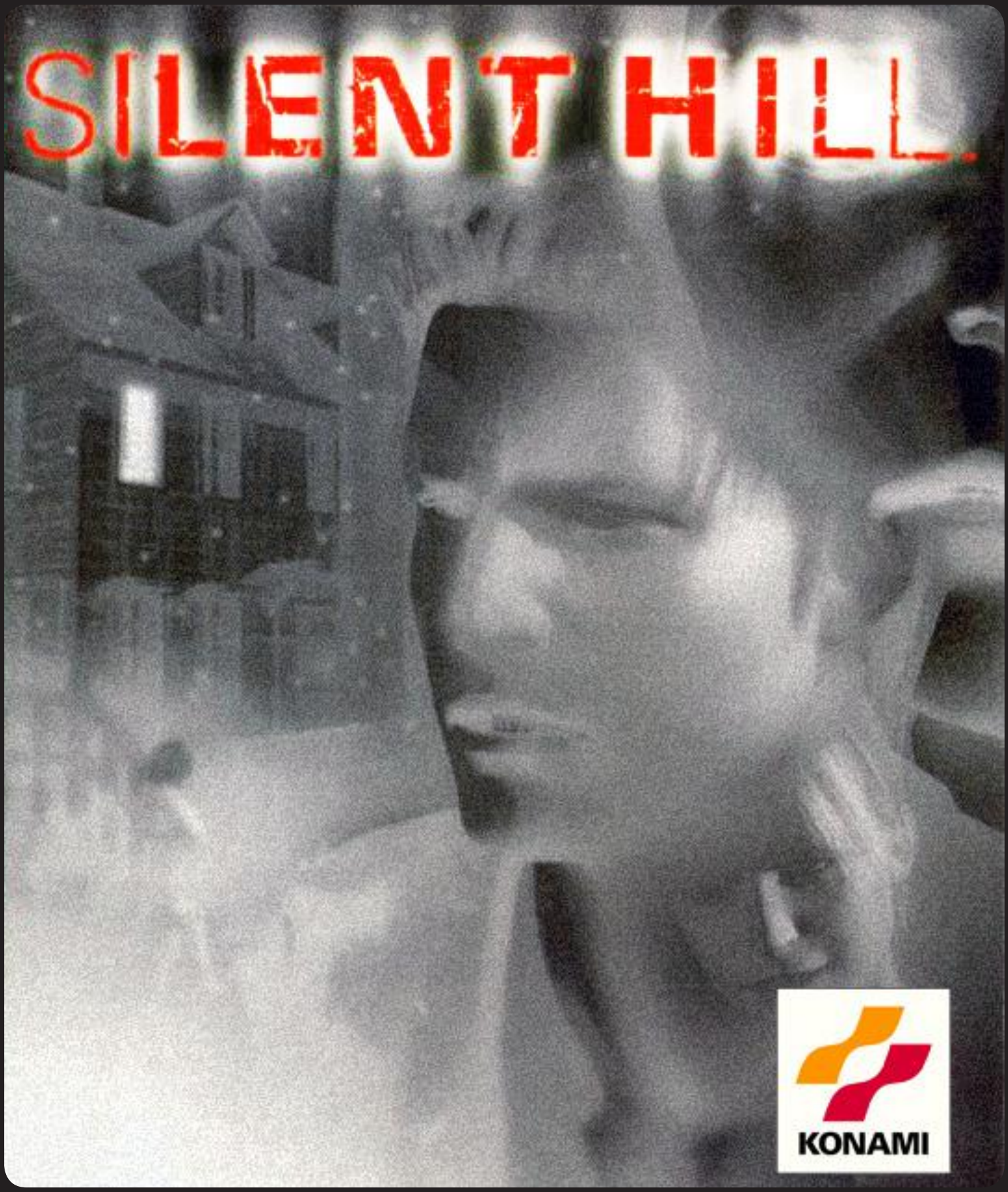
Altri sviluppatori giapponesi validi, oltre ai già citati Capcom, Konami, Taito, Namco e Sega, sono : Data East (2 Crude Dudes, Atomic Runner, Side Pocket, High Seas Havoc, Dashin' Desperadoes), Toaplan (Truxton, Hellfire, Fire Shark, Zero Wing, Grind Stormer, Snow Bros), Compile (MUSHA Aleste e Dr. Robotnik's Mean Bean Machine), Takara (sviluppatrice di conversioni di noti titoli per Neo Geo come Samurai Shodown e Fatal Fury - FFII, King of the Monsters - KotMII, nonché del porting di Joe & Mac della Data East), Treasure (Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Yu Yu Hakusho Makyo Toitsusen, Alien Soldier e Light Crusader), Techno Soft (Herzog Zwei, Thunder Force II - III - IV, Elemental Master e Devil Crash MD), Kaneko (Aero Blasters, Ka-Ge-Ki, DJ Boy, Chester Cheetah), Vic Tokai (Trouble Shooters, Trouble Shooters Vintage, Socket, ecc..), Wolf Team (Granada, El Viento, Arcus Odyssey, Sol-Deace e altri), Hudson Soft (Mega Bomberman) e, naturalmente, Sonic Team (Sonic the Hedgehog, Sonic 2 e 3, Sonic & Knuckles e Ristar).

Le migliori software house riuscirono, poi, ad ottenere dall'hardware del 16 bit Sega prestazioni audiovisive superiori a quelle previste dagli stessi progettisti.
Il versatile sintetizzatore FM (Frequency Modulation synthesis) della console, integrato dal vecchio PSG (Programmable Sound Generator) precedentemente in dotazione al Sega Master System, per raggiungere in tandem una rispettabile polifonia complessiva di 10 canali, furono valorizzati da colonne sonore di buono ed ottimo livello firmate, fra gli altri, da: Yuzo Koshiro (Super Shinobi, i titoli della serie Streets of Rage e Beyond Oasis), Hisayoshi Ogura (Darius II e Rastan Saga II), Toshiharu Yamanishi e Tomomi Ootami (i già citati titoli Techno Soft), Michiru Yamane (Castlevania: Bloodlines), Tatsuya Uemura (Zero Wing e altri titoli Toaplan), Hiroshi Kawaguchi (Sword of Vermilion, After Burner II, Out Run, Rent-A-Hero, Super Fantasy Zone), Tommy Tallarico (Cool Spot, Global Gladiators, Aladdin –Disney– e i titoli Shiny: Earthworm Jim e seguito), Jesper Kyd (Sub Terrania, The Adventures of Batman & Robin), Matt Furniss e Shaun Hollingworth (Puggsy, Alien 3, Boogerman, Wiz 'n' Liz e altri) e Chris Huelsbeck (Mega Turrican, ISS Deluxe).
Altri titoli dotati di colonne sonore globalmente valide erano: Phantasy Star III e IV, tutti i platform della serie Sonic, Ristar, Contra Hard Corps, Rocket Knight Adventures, Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Golden Axe II e III, Alisia Dragoon, Midnight Resistance, Verytex, Granada, El Viento, Arcus Odyssey, Sol-Deace, Gley Lancer, Gynoug, Ranger X, Landstalker, Shining Force II e MUSHA Aleste.
Non mancano, infine, titoli che sfoggiavano anche sorprendenti "frammenti" di audio campionato nonostante il DAC (Digital to Analog Converter) del Mega Drive, utilizzato per FX e basi ritmiche digitalizzate, sia un campionatore di basso livello qualitativo che risulta afflitto, complici i limiti di spazio delle cartucce, la limitatissima frequenza di sampling (ADPCM -Adaptive Differential Pulse Code Modulation- a 8 bit e 4 KHz) e soprattutto, il rapporto segnale/rumore di soli 14dB, da una resa spesso "gracchiante" e, comunque, "metallica" e scarsamente nitida. Alcuni titoli, infatti, tra cui i successi della Shiny e quelli più recenti della Treasure (senza contare Streets of Rage II), vantavano piccoli campionamenti di inaspettata nitidezza e corposità.

Dal punto di vista grafico, l'utilizzo di sofisticate tecniche modulari consentì ad alcuni titoli di sfoggiare animazioni di notevole fluidità e complessità che coinvolgevano elementi grafici di grandi dimensioni, sapientemente suddivisi in un certo numero di sprite gestiti indipendentemente e sincronizzati.
L'implementazione di effetti raster consentì, inoltre, di incrementare le prestazioni hardware tramite la moltiplicazione delle manipolazioni grafiche 2D già previste. La programmazione avanzata del MD consentiva, infatti, un migliore sfruttamento del VDP (Video Display Processor) e della CPU che rendeva possibili, via software, parallasse multistrato (anche ad altissima velocità come nei vari Sonic) e distorsioni sincronizzate di sprites e sfondi che potevano simulare piani in prospettiva, raster flipping, distorsioni sul singolo asse di un piano, distorsioni ondulatorie su uno o due assi e pseudo-oscillazioni di piani e sprites a simulare rotazioni parziali (su asse singola).
In sostanza la customizzazione via software della VDP del Mega Drive, con l'ausilio di un buon codice e il vitale supporto della sua veloce CPU, permetteva una parziale emulazione del Modo 7 del Super NES, fermo restando che le rotazioni complete (su due assi) e lo scaling hardware (applicabili sulla console Nintendo a un piano da 256 o due piani da 128 colori) rimanevano del tutto precluse al 16 bit Sega.

Tra le due suddette console, la rivalità fu particolarmente accesa nel periodo 1991-1994.
Il 1991 vide la realizzazione di Sonic The Hedgehog che ebbe un successo tale da incrementare nettamente le vendite del MD e, con la notevole popolarità dei relativi seguiti, ritardare di due anni l'inizio del suo graduale declino.
La Sega, infatti, sottolineò i problemi di slowdowns dei primi titoli per Super NES e fomentò la voce di una minore velocità della CPU Nintendo rispetto al suo Motorola 68000. La stupefacente velocità del platform Sonic sembrava dimostrare questo teorema e, sul successo di questo popolarissimo titolo, la Sega costruì il notevole riscontro di vendita del sequel e consolidò la posizione del Genesis / Mega Drive in USA, Sud America ed Europa. Questi risultati furono ottenuti anche tramite una campagna pubblicitaria aggressiva, orientata a contrapporre la propria console a quella Nintendo, insinuando la maggiore natura "adulta" della prima (mentre il SNES era "giudicato" più adatto ad un target tendenzialmente "infantile"), la sua "superiore" velocità e, genericamente, l'aureola di console "cool".

Per mantenere le distanze dalla più avanzata console rivale, la Sega decise di "potenziare" il Mega Drive con un lettore CD che replicasse il successo del fortunato PC Engine CD-ROM2, il PC Engine integrato con CD-ROM player dotato di DAC ADPCM e relativa audio RAM. Naturalmente l'add-on non poteva essere solo un lettore CD, ma doveva incrementare le prestazioni dell'hardware in vista del confronto con il Super NES e sfruttare la capacità dei CD-ROM e la relativa economicità dei titoli su CD rispetto a quelli su cart, per mettere in difficoltà la montante concorrenza, guadagnando anche proseliti tra gli estimatori del suddetto, popolare, PCE CD-ROM2 (TurboGrafx-CD / TurboDuo sul mercato nordamericano) che, come prima console basata sul supporto ottico, aveva considerevolmente aumentato le vendite NEC.



La paura del sangue tende a generare la paura della carne.

disponibile solo per Sony PlayStation e Personal Computer. **Silent Hill** è un marchio registrato da **Konami Digital Entertainment.**

NASTAR

■ di **Federico "Boyakki" Tiraboschi**

Sotto questo nome anagrammato chissà per quale motivo si cela Rastan Saga II, il seguito di Rastan, celebre platform Taito con massicce dosi di hack 'n' slash risalente al 1987. Non è chiaro a cosa sia dovuto il cambio di nome per la ROM europea e quella USA (nota come Nastar Warrior), però basta fare qualche breve partita per capire come probabilmente sia stato Rastan stesso a chiedere di passare sotto pseudonimo, dato che questa sua seconda avventura assomiglia solo superficialmente al suo esordio negli arcade...

La prima cosa che si nota è che la grafica, oltre ad essere dotata di colori molto più sgargianti (nonché un po' pacchiani) rispetto a prima, è decisamente più "ravvicinata" sugli sprites, e non mostra quasi nulla dei paesaggi in cui le avventure si svolgono, scordiamoci così le montagne maestose, i dirupi e i tramonti del primo episodio. "Va beh", penserà il giocatore alla prima partita, "magari questa è una scelta voluta per mettere l'enfasi sul combattimento uno contro uno, magari Rastan è dotato di più mosse e i nemici sono più reattivi, mi aspetto scontri all'ultimo sangue..." Invece, l'ominide tarchiato che ha preso il posto di Rastan, oltre ad essere rigidissimo e dotato di frames d'animazione che si possono contare sulle dita di una mano (come i suoi avversari del resto), non fa altro che camminare e distruggere mostri totalmente ebeti, in buona parte capaci solo di avanzare in linea retta, senza nemmeno girarsi quando vengono superati con un salto! Alcuni di essi non fanno altro che stare fermi e attaccare ogni tanto, in attesa che il barbaro venga a bastonarli sulle gengive. Il comparto armi è stato leggermente rinnovato, con alcuni giocattoli nuovi come degli artigli "alla Wolverine" e la possibilità di elettrificare l'arma in possesso o di renderla in grado di scagliare palle di fuoco; peccato che la profondità del gioco non ne risenta, al massimo certe armi possono essere un po' più utili negli scontri con i boss rispetto alla spada corta con cui si parte. Tra i bonus vi sono anche delle scarpe alate che velocizzano (fortunatamente, è davvero lento) il nostro "eroe", solo che la scarsità di frames lo fa apparire ridicolmente accelerato, come se fosse in una comica del muto.

A proposito di boss, le sfide sono decisamente impari, non solo per via dei controlli imprecisi (Rastan salta una frazione di secondo dopo che si è premuto il pulsante, in un titolo d'azione questa è una pecca di non poco conto), della lentezza del nostro e della grandezza del suo sprite che lo rende un facile bersaglio: gli scontri sono tutti basati sul riconoscimento di un pattern nel movimento dei mostri e sull'attesa del momento giusto per colpire, cosa che li rende piuttosto tirati per le lunghe e ripetitivi... ammesso che il giocatore rimanga vivo, a causa dei problemi di cui sopra o per le distrazioni che prima o poi fatalmente intervengono.
I sei livelli non sono più divisi in due sezioni (zona all'aperto e castello) come nel primo Rastan, ma sono lunghi (neanche troppo) scenari pianeggianti in scrolling solo orizzontale che conducono direttamente allo scontro con i boss. Siccome lunghe strisce di pianura non sono esattamente ciò che si definisce un terreno pericoloso, i programmatori hanno pensato "bene" di aumentare un po' la difficoltà inserendo qua e là salti scomodissimi (per intenderci, punti in cui Rastan ha scarsa possibilità di movimento e deve posizionarsi al millimetro per poter superare il baratro), o scemenze assortite come blocchi che piovono senza motivo dal cielo, annunciati da una risata stridula, oppure altre inutili trovate come blocchi da distruggere per poter proseguire.

"Nastar" riesce nella non facile impresa di distruggere completamente l'epicità del predecessore: subito all'inizio del gioco il nostro si appende a una liana... che penzolerà sì e no a tre metri da terra! Scordiamoci pure il barbaro cazzuto che supera strapiombi, scivola giù per pendii scoscesi e si getta nei canaloni spada in pugno: qui Rastan sembra un imbecille neanche troppo convinto di ciò che fa, e forse non lo sa nemmeno lui, dato che l'introduzione e le cut-scenes tra i livelli sono del tutto generiche e non spiegano assolutamente nulla della storia a parte il fatto che ci sono dei cattivi e vanno menati. Fine. I rimandi a Conan il Barbaro sono ormai un lontano ricordo, e non c'è proprio nulla che evochi la possenza del personaggio. Addirittura in uno degli intermezzi si lamenta di essere stanco e di temere di non riuscire più a reggere la spada!!!

Commento Finale

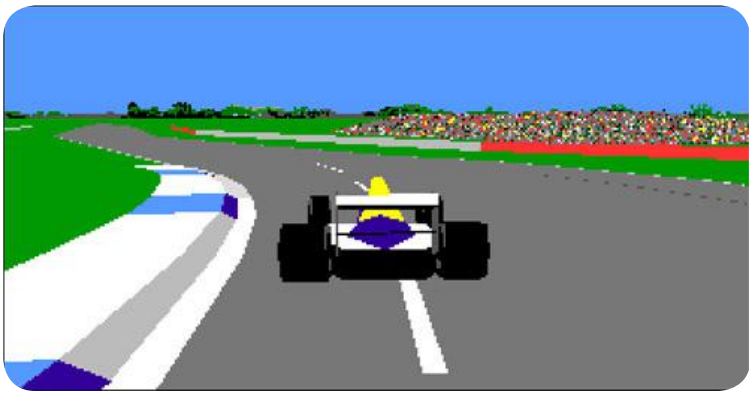
Ma non c'è proprio nulla che si salvi in questo gioco? Beh, il character design di alcuni avversari e dei vari boss è abbastanza interessante (anche se, nel caso di questi ultimi, totalmente scorrelato con le varie ambientazioni) e quasi spiace vederlo sprecato su nemici ritardati e destinati a essere annientati in pochi secondi. Le musiche poi, nella loro bizzarria, sono anche accattivanti e richiamano vagamente la colonna sonora del primo Rastan, peccato siano solo due temi più quello dei boss... svelato l'arcano, sono opera della prestigiosa Zuntata, la band di musicisti interna alla Taito! Come al solito si sono scatenati, inserendo curiosamente diversi samples di voci femminili, tra cui alcuni passaggi che sembrano un'invocazione satanica stile disco mandato al contrario (durante la BGM dei boss), oppure delle voci metalliche che dicono "Yes we do" ogni volta che s'inserisce un gettone (!?!). Ah, c'è poi la possibilità di giocare in due contemporaneamente, un'opzione che mancava al primo Rastan, ma che non risolleva molto le sorti di questo gioco nato male.
Per il resto la grafica è appena sufficiente (pure il font adottato per i vari messaggi del gioco è una schifezza), i livelli sono brevi e monotoni, i controlli inadeguati, la difficoltà alzata in modo disonesto, insomma un pasticcio, spiegabile col fatto che a sviluppare questo titolo sia stato un team diverso da quello che creò il predecessore e che non sviluppò più alcun gioco per l'etichetta Taito (chissà perché). Nonostante tutto, Taito mostrò di avere ancora a cuore il nerboruto guerriero quando nel 1991 produsse il beat 'em up a scorrimento "Warrior Blade", un titolo alla Golden Axe inizialmente scorrelato ma riadattato per far tornare alla ribalta Rastan e i suoi amici. Ma questa è un'altra storia...

FORMULA ONE GRAND PRIX

Great Britain - Silverstone
POS N DRIVER LAPTIME SET
1 1 Carlos Sanchez - -- --- 0
3 3 Yukio Oshima - -- --- 0
4 4 Mario Innocenti - -- --- 0
5 5 Robert Davies - -- --- 0
6 6 Luigi Rivellini - -- --- 0
7 7 Kenny Clark - -- --- 0
TIME: 14 mins Cars out: 0
X1000 RPM
A B C D (Q) W
TYRE CHOICE

■ di **Gianluca "musehead" Santilio**

Fino al 1991, il concetto di gioco di guida era comunemente limitato a quello proposto nelle sale giochi e sulle console, con poche velleità simulative e talvolta nemmeno una visuale di gioco tendente al realismo. Per fare qualche nome, un grosso successo ebbero Continental Circus e Outrun fra i giochi a gettone, F1 Circus o Rad Racer tra le console, Lotus su Amiga. Alcuni presentavano persino un'impostazione non prospettica, con visuale dall'alto, con un'inevitabile compromissione del realismo e chi si orientava verso una rappresentazione tridimensionale utilizzava sempre una grafica basata sugli sprite a fronte di una potenza limitata dell'hardware dell'epoca. Questa scelta di design si traduceva in alcune privazioni sul fronte del coinvolgimento: era impossibile invertire il senso di marcia e il tracciato scorreva su dei binari virtuali dai quali non era possibile dipartire. A onor del vero esistevano alcune eccezioni come 4D Sports Driving, Test Drive, ma soprattutto Indianapolis 500, che si impegnavano per restituire al giocatore una accettabile sensazione di realismo. Era, tuttavia, ancora semisconosciuta la "fedeltà" simulativa per come la intendiamo oggi, mancavano quasi dappertutto le possibilità di intervenire sulle impostazioni dell'auto così come non si erano mai provati alcuni aspetti di una reale gara automobilistica, tipo il dover sfruttare la scia degli avversari o l'evitare di sporcare le gomme toccando il terreno. In generale si era in attesa di hardware più potente, in grado di gestire contemporaneamente sia le variabili matematiche di un modello fisico verosimile sia un numero di poligoni sufficiente a rappresentare con un certo dettaglio un tracciato automobilistico. Mentre tutti i programmatori normali erano in attesa di chissà quale prodigio tecnologico, c'era un genio informatico che da tempo studiava un sistema per portare tutto questo ben di Dio sulla tecnologia allora esistente. Stiamo parlando di

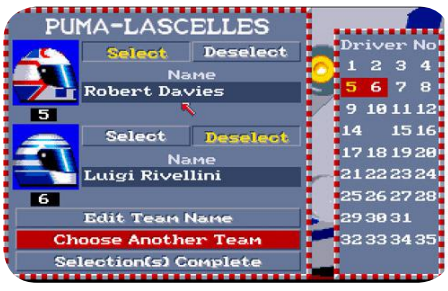


Geoff Crammond, prima che un programmatore un uomo cerebralmente superiore, laureato in fisica, appassionato di motori, che cercò di ricreare una simulazione automobilistica vera persino su macchine a 8-bit quali Commodore 64 e BBC Micro e che quindi, dopo aver rilasciato qualche capolavoro estemporaneo tipo The Sentinel e Stunt Car Racer, si creò l'occasione per lanciarsi nell'olimpo dei programmatori tramite il progetto di un simulatore di Formula 1 il più realistico possibile.

Il lavoro fu svolto su Amiga e Atari ST, e lasciò veramente il segno: il segreto fu, probabilmente, un approccio estremamente professionale alla materia. Crammond si impose di restituire al giocatore una sensazione di credibilità a partire dalla fedeltà dei circuiti riprodotti: destò un clamoroso scalpore il poter riconoscere le singole curve dei tracciati, con un picco qualitativo nel tracciato di Montecarlo. Tutte le piste del campionato mondiale del 1990 furono incluse, un piccolo miracolo per pochi dischi da 880kb, e con esse anche tutte le scuderie dell'epoca facilmente riconoscibili dai colori delle auto. L'engine al quale era affidato l'ingrato compito di gestire i poligoni si dimostrò assolutamente robusto, pur con i suoi difetti. Tutti gli elementi a video erano in vero 3D con una grande generosità vettoriale: palazzi, cordoli e soprattutto vetture, il cui unico elemento rappresentato con scaling 2D erano le ruote. Il framerate non era proprio da urlo, nel migliore dei casi si potevano raggiungere i 10 fps, ma tenendo conto dei limiti dei computer utilizzati, si trattava comunque di un risultato dignitoso. La situazione migliorò moltissimo con l'attesa conversione PC, due anni dopo, con 256 colori ma soprattutto una fluidità ottima a partire dai 386, con la possibilità di attivare persino un rivoluzionario texture mapping. Estetismi a parte, le innovazioni più interessanti si trovavano nel cuore del gioco, tanto nella gara quanto prima della gara. Qui, il momento dei box trova la dimensione che verrà tramandata ai posteri: potremo finalmente regolare il carico aerodinamico, gli pneumatici o il bilan-

ciamento dei freni ed ogni nostra scelta mostrerà prontamente i suoi risultati durante la guida. Ogni pista richiede un assetto diverso e ogni giocatore potrà studiarne quello più aderente al suo stile di guida. E' una rivoluzione nel videogaming. Una volta nell'abitacolo virtuale della nostra vettura dovremo prontamente liberare la mente dai problemi di assetto per poter apprezzare il sapore di nuovo della guida.

Uno dei primi requisiti per un'ottimale condotta è soprattutto una buona memoria: scordatevi di entrare in pista e affrontare a cuor leggero le curve, non andreste oltre la prima e ogni fuoristrada diventa decisivo ai fini della vittoria, soprattutto perché le auto non si fanno pregare per danneggiarsi. E' fondamentale imparare le varie traiettorie, studiare meticolosamente le velocità adatte per affrontare le curve con il carico aerodinamico da voi scelto cercando continuamente di tenere a bada la trazione della vostra vettura. Detto così, potrebbe sembrare un'esperienza ostica, ma per fortuna il buon Crammond non ha lesinato alcun tipo di assistenza automatica. Potremo, per esempio, farci suggerire la traiettoria ideale o la marcia più adatta dal computer fino, in caso di notevoli problemi, a impostare un cambio automatico o persino un freno automatico che, assieme alla possibilità di escludere i testacoda, potrebbero dare la sensazione di guidare su un binario, fin troppo ovattata. Il vero F1GP è quello con tutti gli aiuti disattivati e il livello di difficoltà elevato, un gioco in cui ogni curva rappresenta un pericolo, ogni chicane una lotta con la trazione. E' stato un gioco di smisurato successo, quasi leggendario fra gli amighisti, capace di attirare a sé tanto il profano dei computer quanto il fanatico più scafato e tutto ciò probabilmente grazie al flessibilissimo livello di difficoltà. Chiaramente si tratta di un gioco longevo oltre ogni dire, non soltanto in relazione al suo contesto di pubblicazione, ma in senso più generale, guadagnandosi il merito di essere nella cerchia dei giochi di guida "storici" più giocati dall'utenza contemporanea. Si è arrivati persino alla pubblicazione di un editor di piste nel 2006, a quindici anni dal suo debutto. Oggi soffre le stesse pene di tutti i giochi tridimensionali, ovvero il pagare pesantemente pegno alla tecnologia. Tuttavia, la giocabilità rimane. Come detto ha fondato le basi secondo le quali oggi giudichiamo un simulatore di guida, risultando anche più complesso, in fatto di personalizzazione di assetti, di giochi molto più moderni.



Commento Finale

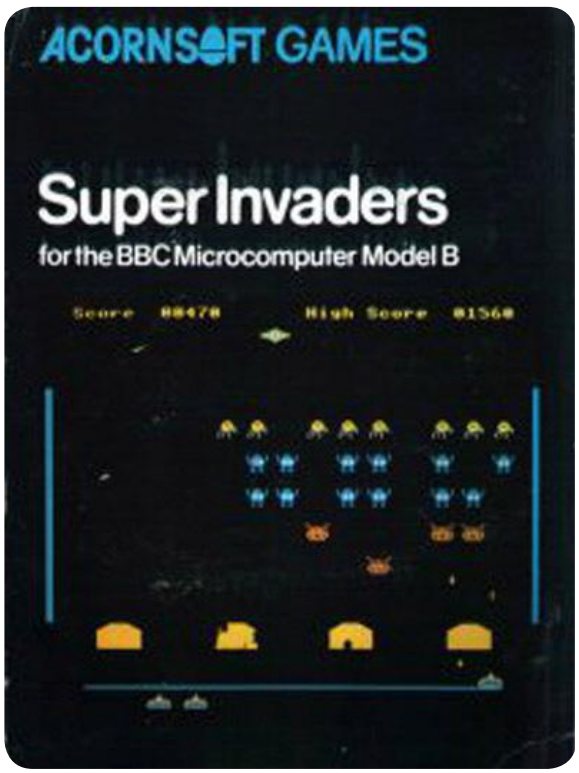
Un capolavoro assoluto, padre di tantissimi prodotti contemporanei e punto di riferimento per tutti gli anni passati fino all'arrivo del suo successore.

Videogame Guru Geoff

■ di **Sandro "Sunstoppable" Prete**

Non si conoscono molte cose su Geoff Crammond, infatti è sempre stato poco disponibile ai rapporti con la stampa specializzata, eppure questo uomo ha dato un grande apporto all'industria videoludica, specialmente nel genere dei giochi automobilistici, introducento, nel suo gioco più famoso, Formula 1 Gran Prix, il realismo e la simulazione di una corsa come la conosciamo adesso. Insomma, un game designer specializzato nella realizzazione di videogiochi di corse automobilistiche, nonostante lui abbia sempre sostenuto di non essere un appassionato di motori.

Tutto ebbe inizio nel 1981, quando Crammond, dopo aver smesso di lavorare in ambito militare, sviluppò il suo primo gioco, Super Invader, un clone del famoso Space Invaders. Poi ci fu Aviator, un avanzato (per il tempo) simulatore di Spitfire (un caccia inglese, usato durante la seconda guerra mondiale) commercializzato per il BBC Micro (un home computer realizzato dall'Acornsoft per l'emittente televisiva BBC, che ebbe un discreto successo in Inghilterra) nel 1983. Aviator aveva molte caratteristiche che per l'epoca erano interessanti, come il modello di volo realistico, che includeva anche le forze G. Spezzava la monotonia delle classiche simulazioni di volo, la possibilità di combattere contro degli invasori alieni, in modo da non farli raggiungere il centro abitato se no si voleva perdere la partita. Anche graficamente Aviator era ben fatto, presentando una grafica vettoriale semplice ma funzionale.

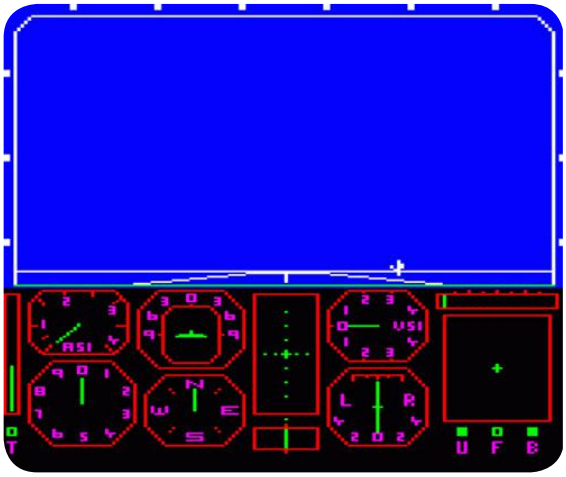


Già con questo Aviator si iniziavano a vedere le capacità di Crammond (dalla'alto della sua laurea in fisica) nel ricercare il realismo. Realismo che si poteva notare in Revs, titolo che si può definire il progenitore di F1 Gran Prix. Uscito nel 1984 sempre per il BBC Micro, Revs era un simulatore di Formula Tre, tutto in 3D con grafica poligonale che includeva solo un circuito, Silverstone, ma la qualità del motore fisico (incidenti, testacoda, inversione di marcia, fuori pista, tutto era incluso) e la raffinata Intelligenza Artificiale, donavano una grande profondità. Ci fu anche una versione per Commodore 64, intitolata Revs Plus, rilasciata nel 1986, che aggiungeva il circuito Brands Hatch. Subito dopo uscì un'altra edizione per BBC Micro, Revs 4 Tracks, che includeva, appunto, quattro tracciati: Brands Hatch, Donington Park, Oulton Park e Snetterton. Successivamente sul C64 e sul BBC Micro venne aggiunto anche il circuito di Nürburgring.

Non solo motori per Geoff Crammond, infatti nel 1986 realizza uno dei suoi più grandi successi, cioè The Sentinel. Pubblicato da Firebird per Il BBC Micro, era un Puzzle 3D in cui il giocatore, nei panni di Synthoid (un androide telepatico) doveva prendere controllo dell'area in cui si trovava, partendo dal punto più basso dello scenario fino ad arrivare dove c'era la sentinella. Synthoid non era in grado di muoversi in tutto il livello, invece si poteva guardare intorno, accumulare energia da assorbire dagli oggetti che erano sparsi in tutto il paesaggio, creare pile di massi, generare inerti Synthoid e trasferire la propria coscienza in uno di essi. Sentinel fu un successo di critica, tanto da meritarsi delle ottime conversioni per ZX Spectrum, C64, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST e PC. Ci fu anche un sequel, Sentinel Returns, pubblicato da Psygnosis nel 1998 per PC e Psx, che non ebbe però la stessa sorte del predecessore.

Crammond

Dopo questa parentesi "puzzle", l'attenzione di Crammond si spostò di nuovo sulle corse automobilistiche, questa volta però con un gioco di auto acrobatiche, un certo Stunt Car Racer, pubblicato da Micro Style nel 1989 per Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, PC e ZX Spectrum. Salti, acrobazie, rampe, grandi dossi (da far impallidire le montagne russe), tutti riprodotti con un'accurata grafica 3D. Nonostante il tono meno serioso rispetto a Revs, Stunt Car Racer utilizzava un motore fisico impressionante, in modo da offrire comunque una realistica esperienza di guida. Stunt Car Racer ebbe così tanto successo da meritare un posto nella top 20 dei migliori giochi Amiga/Atari st.



Ma è agli inizi degli anni novanta che Crammond si concentra sullo sviluppo del pluripremiato F1 Grand Prix (World Circuit negli Usa), pubblicato da Microprose su Amiga (poi convertito su Pc e Atari st), esattamente nel 1991. Da questo gioco in poi tutti i giochi (o quasi) dedicati alla F1 troveranno una nuova dimensione, fatta di settaggi delle auto e di una simulazione accurata del mezzo. Crammond venne ufficiosamente dichiarato "cavaliere" dalla British computer game media perchè F1GP prese il voto più alto di qualsiasi altro gioco sulla rivista Amiga Power. Inevitabilmente ci fu il seguito, F1GP2, dove la simulazione di Crammond raggiunse il suo apice, in cui tutte le pecurialità del primo episodio venivano ulteriormente affinate. Prima di essere rilasciato per PC nel 1995, F1 GP ebbe uno sviluppo di tre anni.

Ormai Sir Geoff era padrone dei giochi di Formula 1, ma la concorrenza diventò spietata nel 2000 quando fu rilasciato per PC, sotto etichetta Microprose, GP3. Infatti ebbe una tiepida accoglienza da parte degli esperti del settore e del pubblico, in quanto presentava la stagione di F1 del 1998 (poi aggiornata al 2000 con un add on) e il duo Psygnosis/Sony avevano i diritti Fia per produrre il gioco ufficiale di Formula Uno. A GP3 seguì nel 2002, sempre per PC, GP4, l'ultimo gioco realizzato da Crammond. GP4 era essenzialmente un aggiornamento sia grafico che contenutistico di Grand Prix 3, comunque conservava sempre un motore fisico impeccabile e una componete simulativa migliore di tutti. Tuttavia, un mercato sempre più competitivo non lo fece emergere più di tanto. Dopo Grand Prix 4 giravano voci che il prossimo gioco di Crammond sarebbe stato Stunt Car Racer Pro, il seguito di un suo classico. Successivamente queste voci furono confermate con un annuncio che confermava che il titolo sarebbe stato sviluppato insieme a Lost Toys studios. Purtroppo quest'ultima, in seguito a difficoltà finanziarie, chiuse alla fine del 2003, lasciando il progetto di Crammond nel limbo dei giochi incompleti. Nel 2005 Stunt Car Racer Pro venne definitivamente cancellato. Da qui in poi, non si sa più niente di Geoff Crammond, come se si fosse messo un po' da parte, ma credo che potrebbe dare ancora molto ai videogiochi, applicando le sue conoscenze anche ad altri generi.

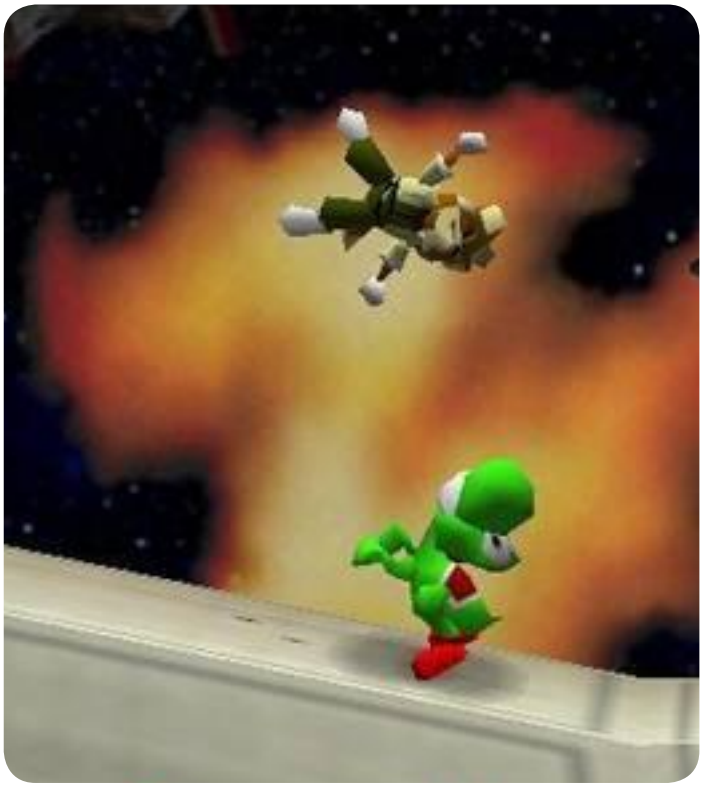
Prendete dodici dei più famosi personaggi Nintendo e buttateli nello stesso gioco, cosa ne esce? Una corsa sui kart? Una partita a tennis? Stavolta no, lo spirito sportivo sparisce (non che negli altri ce ne fosse molto, con tutte quelle scorrettezze!) e si scatena un tafferuglio! Una rissa che prende il nome di Super Smash Bros, picchiaduro anomalo e delirante partorito dall'allora giovane testa di Masashiro Sakurai, il papà di Kirby. Era il 1999 e Nintendo portava sul N64 il capostipite di una saga destinata a fare strada....

■ di **Simone "Simo21" Peila**

Partiamo dicendo che Super Smash Bros è un picchiaduro a incontri con una caratteristica unica: la vittoria non si ottiene mandando ko l'avversario, ma spedendolo fuori dal "ring" (anche se parlare di ring è un po' riduttivo e vedremo perchè).
La tipica lifebar non esiste, ma ogni personaggio ha un "dannometro" espresso in percentuali: ad ogni colpo il livello del dannometro sale, rendendo più vulnerabile il personaggio. Ogni colpo subito diventa più devastante e la possibilità di sparire al di fuori dello schermo aumenta di conseguenza. E' una situazione particolare, è come se, al crescere del danno, il personaggio diventasse più leggero e ogni colpo inferto avesse su di lui un effetto molto maggiore, tanto da spedirlo sempre più lontano e sempre più rapidamente!
Perdiamo una vita se non riusciamo più a raggiungere i bordi dello scenario (sono tutti stage "sospesi sul baratro") o, se il colpo è abbastanza potente, usciamo direttamente dai "margini del gioco", che non corrispondono necessariamente a quelli dello schermo.

Un'altra caratteristica interessante è l'uso degli oggetti che cadono casualmente sugli stage. Moltissimi strumenti possono essere utilizzati per colpire gli avversari, alcuni ancora una volta ripresi da altri giochi: lo scettro-stella di Kirby, i barili e il martellone di Donkey Kong, le Bob-omb e i gusci di Mario, le pokèball, ecc... In più, altre armi ancora come pistole, spade laser e mine! Alcuni oggetti servono infine ad abbassare il livello del dannometro (ad esempio il portacuori ripreso da The Legend of Zelda). L'utilizzo intelligente di questi strumenti dà un taglio più tattico ad un gameplay di per sé un po' "ignorante" e contribuisce ancora una volta al divertimento.

Analizziamo ora le due principali modalità di gioco: quella singola e il versus. La prima, che verrà denominata nei suoi successori "modalità classica", consiste in una serie di incontri. La sequenza e il tipo di avversari cambia a seconda del personaggio scelto per affrontare questa modalità.
Ci troveremo a combattere contro gli altri personaggi del gioco in varie situazioni, ad esempio in 1 contro 1, 2 contro 2 con l'ausilio di una cpu, contro personaggi ingigantiti o potenziati o addirittura contro interi team composti da decine di nemici! Boss finale, per tutti, è la Master Hand, una manona che rappresenta "la manifestazione dello spirito creativo nel mondo" (fonte: Smash Bros DOJO!). A differenza di tutti gli altri personaggi del gioco, la Master Hand non può essere scagliata fuori dallo stage, ma è necessario azzerare i suoi HP per sconfiggerla. Come intermezzo agli incontri ci sono anche due bonus stage di stampo platform, nel primo bisogna colpire tutti i bersagli disposti in uno schema e nel secondo attivare delle pedane disposte in modo analogo.
La longevità di questa modalità non è affatto eccezionale, in una mezz'oretta si conclude tranquillamente il gioco. Ovviamente si può aumentare il livello di sfida diminuendo le vite disponibili e aumentando la difficoltà.



L'altra modalità, che poi è la più divertente e caratteristica del gioco, è la "versus". Si può giocare da 1 a 4 giocatori, umani o gestiti dalla cpu. Con la regola "Time", il gioco consiste nell'eliminare più volte gli avversari in un determinato tempo deciso dall'utente. Una volta spediti fuori dal ring la partita non finisce, ma si torna immediatamente nella mischia! Per ogni volta che si manda "ko" un avversario si conquista un punto, per ogni volta che si subisce se ne perde uno. Scegliere di suicidarsi quando si ha un livello di danno elevatissimo potrebbe essere una strategia, in questo modo si perde un punto ma non lo si regala all'avversario, ma un oggetto caduto dal cielo potrebbe anche riportarvi subito in salute!
Non serve certo grande fantasia per capire quanto possano essere frenetici 3 minuti di partita!
In alternativa si può scegliere il numero di vite disponibili per ogni personaggio (regola "Stoke"), in modo tale che vinca chi rimane in gioco per ultimo, ma in questo modo si perde un po' del divertimento nello scoprire solo all'ultimo chi è il vincitore.
Inoltre, giocando in quattro ci si ridurrebbe presto a giocare solo più in due, perdendo molto del fascino del "tutti contro tutti".

Per quanto riguarda i personaggi, Super Smash Bros ci offre una rosa di dodici combattenti, di cui otto sono presenti da subito (Mario, Kirby, Yoshi, Link, Fox, Pikachu, Donkey Kong e Samus) e quattro segreti da sbloccare. Questi famosi individui presi qua e là da diversi giochi Nintendo conservano anche in questa versione "combattente" molte delle loro caratteristiche peculiari: Kirby può volare e risucchiare i nemici, Link combatte con spade, boomerang e bombe, Samus può diventare morfosfera, ecc...
Il gameplay è praticamente identico per tutti i personaggi, con poche combinazioni di tasti si riescono ad effettuare tutte le mosse. Con A si effettuano gli attacchi normali (pugni, calci, spadate a seconda del personaggio) nelle quattro direzioni e alcune semplici combo, con B i colpi speciali, tipici di ogni personaggio e diversi a seconda della direzione. Ad esempio premendo B + "giù", Link lancerà una bomba, con B senza direzione il boomerang e con B + "su" effettuerà un attacco con la spada. In linea di massima l'attacco B + "su" è il cosiddetto "attacco di rientro", ovvero quello che permette al personaggio di riavvicinarsi ai bordi del ring dopo essere stato lanciato lontano. Infine con il tasto L si effettua la parata, che consiste in una specie di bolla colorata che protegge per poco tempo dagli attacchi nemici. Se ci si trova in prossimità del nemico, con lo stesso tasto si può effettuare una presa.

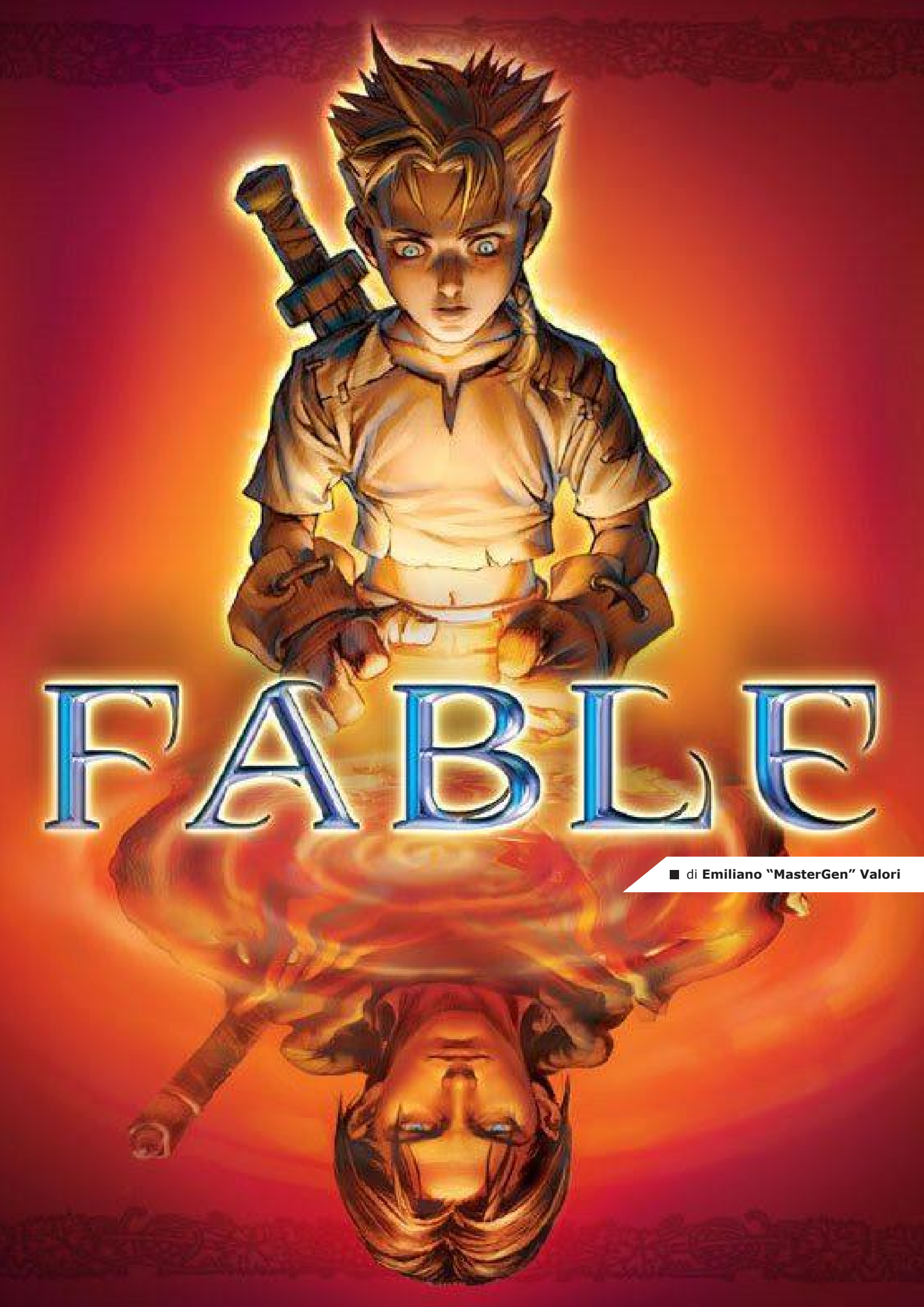
Pochi e semplici comandi che rendono immediato e frenetico il gameplay, ma non del tutto privo di spessore. Certamente se lo paragoniamo ad un picchiaduro classico, la giocabilità appare estremamente casual, ma non dimentichiamoci che l'intento del gioco è più quello di creare un'azione rapida e a volte caotica, tanto che potremmo dire che questo titolo sta a metà tra il beat'em up e l'action puro. I personaggi sono comunque ben bilanciati e dipende un po' dallo stile di ognuno trovarsi più o meno bene con uno di essi: chi vuole colpire forte e diretto senza badare troppo ai danni subiti, sceglierà un personaggio robusto come Donkey Kong, chi preferisce un'azione più "mordi e fuggi" si troverà a proprio agio con un combattente più veloce e versatile come Kirby.
Gli scenari sono ripresi o ispirati ai giochi da cui sono tratti i personaggi e sono più vicini allo schema di un platform che al semplice sfondo dei picchiaduro. Infatti sono sempre strutturati su diversi livelli e con vari elementi "architettonici". Anche se i personaggi sono poligonali, l'azione è completamente bidimensionale, caratteristica importantissima ai fini del gameplay, tanto che rimarrà invariata anche nei capitoli successivi.

Tecnicamente discreto, la grafica è buona ma non eccelsa e sfrutta un comparto audio ripreso, ovviamente, dalle colonne sonore dei giochi coinvolti.

Smash Bros, si sarà capito, non è un gioco "elegante". Il suo punto di forza non è certo la trama, non le emozioni che suscita e neanche la ricerca di un gameplay corposo e complesso, tipico dei picchiaduro. Frenesia, azione, divertimento e una decisa ventata di originalità, questi sono gli elementi caratteristici.
Come si intuisce dall'intro, il gioco parla semplicemente di qualcuno che si mette a giocare con dei pupazzetti, come credo ognuno di noi abbia fatto da bambino. Riproporsi quel semplice divertimento da adulti potrebbe essere un toccasana! Purtroppo il gioco in singolo non può dare grandi soddisfazioni, troppo breve e ripetitivo, ma come party game è il massimo.

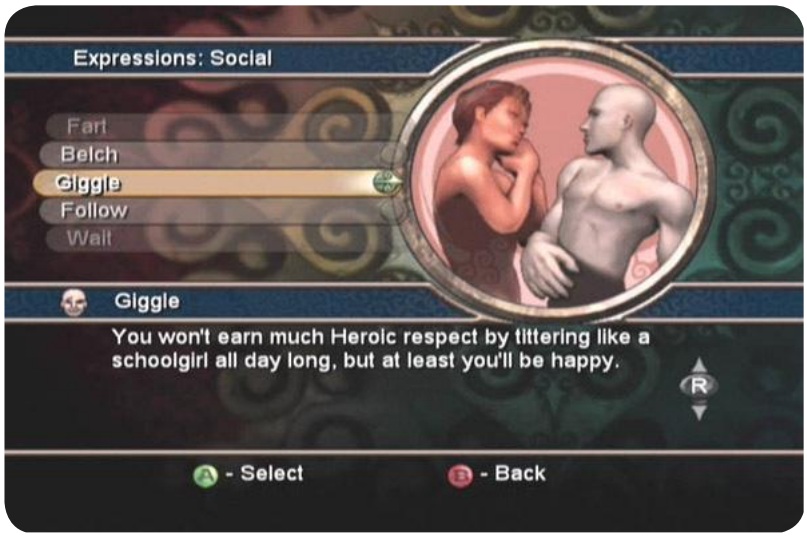
Commento Finale

Se non amate giocare in multiplayer e ricercate un picchiaduro di stampo classico, Super Smash Bros non fa per voi, ma se siete amanti dell'universo Nintendo e volete divertirvi con un gioco immediato, frenetico e caotico all'inverosimile, sostanzialmente diverso da qualsiasi altro gioco, avrete tra le mani il gioco ideale. Smash Bros è Smash Bros, inutile fare paragoni!



■ di **Emiliano "MasterGen" Valori**

Per ottenere un buon successo commerciale è quantomeno indispensabile che di un gioco si cominci a parlare, sia nel bene che nel male, ben prima della sua effettiva data di rilascio. A conferma di ciò esiste un'infinità serie di potenziali "blockbusters" nati, e successivamente morti, nel più completo anonimato. Purtroppo, spesso e volentieri, è proprio quest'eccesso di "hype" a tarpare le ali a giochi d'innegabile valore, ma comunque incapaci di tenere fede a tutte le promesse fatte in sede di realizzazione. Il qui presente Fable, suo malgrado, ricade esattamente in questa casistica. D'altronde, quando ad annunciare una vera e propria rivoluzione videoludica è niente di meno che Peter Molyneux in persona, autore fra l'altro di Populous, Syndicate e Theme Park, risulta veramente difficile non prenderlo in parola.
Pubblicato nel 2004 sia su Xbox che su piattaforma Windows, il titolo della Lionhead Studios venne annunciato come la nuova frontiera dei giochi di ruolo, in grado di concedere al giocatore il totale controllo sull'evolversi del proprio personaggio e del mondo circostante. Come vedremo più nel dettaglio in seguito, Fable riuscì solo in parte in questa sua impresa, uscendo fortemente ridimensionato nelle sue aspettative, senza però rinunciare a qualche sprazzo di vera originalità.



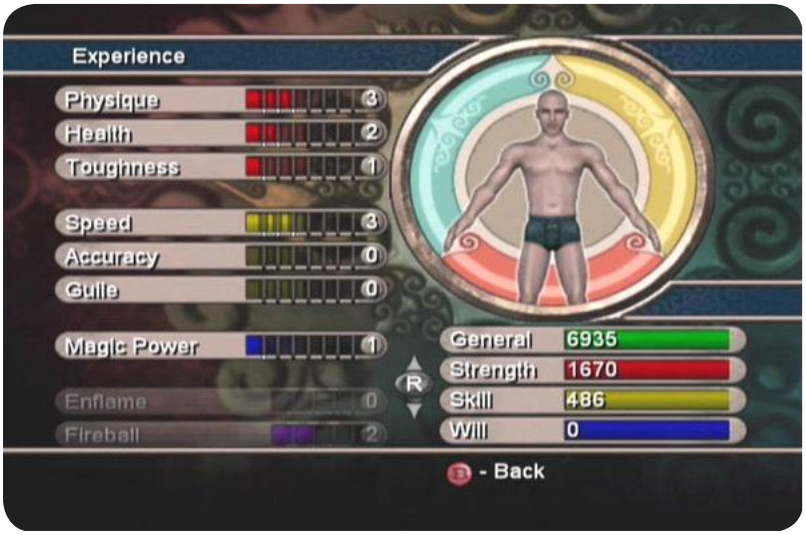
Nelle sue premesse il gioco di Molyneux si presenta come un action-rpg di stampo alquanto classico. Ambientato in un medioevo fantasy di chiara ispirazione occidentale, le cui atmosfere ricordano molto da vicino l'Inghilterra di qualche secolo fa, Fable ci vedrà vestire i panni di un giovane orfano, adottato e cresciuto nella rinomata "gilda degli eroi". Come nella migliore delle tradizioni, un bel giorno scopriremo di essere gli ultimi discendenti di una potente e nobile casata; in pratica gli unici in grado di fermare i terribili piani di conquista del perfido cattivone di turno, sulla cui coscienza grava anche l'uccisione dei nostri genitori.
Come si può buon vedere, la trama non brilla certamente per originalità, andando praticamente a ripescare tutti quei clichè tipici del genere di appartenenza. Anche il gameplay rinuncia quasi a priori a qualsivoglia spinta innovatrice, presentandosi con delle meccaniche che, sulla falsariga del famosissimo World of Warcraft, ci consentiranno di alternare agevolmente attacchi all'arma bianca ed incantesimi. Tale mancanza di fantasia è comunque ampiamente bilanciata dalla grande funzionalità e giocabilità che tale ipercollaudato sistema finisce immancabilmente con l'elargire.

Ben più originale si dimostra, fortunatamente, la gestione del personaggio; la quale ci permetterà di modificare il nostro alter-ego in maniera pressoché totale. L'aspetto ed il carattere del protagonista tenderanno, infatti, a conformarsi sia allo stile di combattimento che decideremo di adottare che a come interagiremo con i restanti "npc". Nella pratica, se ci macchieremo di atrocità o misfatti, il nostro personaggio inizierà ad assumere un aspetto sempre più diabolico, cosa che di certo non gli attirerà le simpatie della gente. Al contrario, un comportamento esemplare potrà farci dono di un viso angelico e della fama di paladini, suscitando grida di ammirazione ed incoraggiamento al nostro passaggio. Tale sistema assume a tratti un livello talmente maniacale da riprodurre le cicatrici che nel corso dei combattimenti avremo accumulato.
Per relazionarci con i restanti abitanti del mondo di Fable, il gioco mette a disposizioni un originalissimo sistema di icone od espressioni, attraverso le quali saremo in grado di interagire e far conoscere le nostre vere intenzioni. Potremo così corteggiare le procaci signorine, fare battutacce di spirito, mostrare i nostri trofei, oppure terrorizzare la povera popolazione. Come se ciò non bastasse, Fable ci consentirà anche di scegliere l'abbigliamento, la capigliatura e i tatuaggi da applicare al nostro alter-ego, ciascuno dei quali concorrerà in misura differente a farci percepire come strenui difensori della giustizia o perfidi guerrieri assetati di sangue e ricchezze. A completare il quadro generale ci pensano, infine, svariate opzioni, come ad esempio la possibilità di prender moglie o di comprare ed affittare case, facendo ovviamente schizzare alle stelle il tasso di credibilità che il titolo Lionhead Studios sarà in grado di elargire.

Se dal punto di vista della gestione del personaggio Fable sembra proprio mantenere tutte le promesse fatte in fase di realizzazione, ben altro discorso merita invece l'evolversi della trama. Quest'ultima, infatti, oltre ad essere a dir poco banale e scontata, offre una libertà d'azione assolutamente fittizia, fatta di pochissimi bivi le cui ripercussioni sullo svolgersi della storia risulteranno del tutto marginali. Se a questo aggiungiamo una durata complessiva che si aggira intorno alla dozzina di ore scarse, non possiamo fare a meno di constatare come ad una struttura potenzialmente ricca ed articolata faccia da contraltare una fondamentale carenza di sostanza.

Tecnicamente parlando, Fable si presenta decisamente bene, grazie ad un ottimo motore grafico capace di gestire delle bellissime ambientazioni e ad un comparto audio decisamente al di sopra della media. Da questo punto di vista l'unica piccola remora resta lo stile grafico adottato dai programmatori, che rischia di apparire un tantino troppo anonimo a causa dell'eccessiva somiglianza col già citato World of Warcraft.

P.S. Del gioco esiste una seconda versione pubblicata nel 2005 con il nome di Fable: The Lost Chapters, la quale, andando ad ampliare un po' tutti gli aspetti del titolo originale, rappresenta sicuramente la migliore scelta per quanti fossero interessati all'acquisto del prodotto.



Commento Finale

Fable dei Lionhead Studios deve essere considerato come una mezza occasione mancata. Infatti, se da un lato abbiamo un'ottima giocabilità, una gestione del personaggio assai complessa ed appagante ed un mondo credibile e ricco di obiettivi secondari da portare a termine, dall'altro una trama decisamente sottotono ed una longevità ai minimi storici per un gdr ridimensionano considerevolmente le ambizioni del lavoro di Molyneux. Fable è perciò caldamente consigliato solamente a quei maniaci che di un gioco di ruolo amano sviscerarne ogni più piccolo particolare, passando ore ed ore a gestire e migliorare il proprio personaggio. In quanto, a fronte di una storia fin troppo breve e superficiale, tale aspetto rimane l'unico valido motivo per riprendere in mano l'avventura una seconda volta.

La sinistra frase "the fear of blood tends to create fear for the flesh", in sottofondo una musica malinconica ma anche inquietante accompagna sequenze (apparentemente slegate tra loro) di vari personaggi. Quella principale vede di notte un uomo e sua figlia percorrere a bordo di una jeep una via flebilmente illuminata dai lampioni; all'improvviso, una figura femminile taglia loro la strada e l'uomo, nel tentativo di evitare l'impatto, sbanda: un urto fortissimo, poi l'amaro risveglio nel constatare la scomparsa della figlia. Con l'auto ormai fuori uso non gli resta che proseguire a piedi per cercarla. Si trova in una città apparentemente deserta: cade lenta e gelida la neve e tutt'intorno c'è nebbia, tanta nebbia. All'improvviso, un rumore di passi in lontananza, scorge una bambina… forse la sua? L'uomo la chiama ma lei fugge; di lì a poco una mirabile quanto disturbante sequenza (giocabile, che da sola vale quanto la maggior parte dei survival horror) farà da preludio al risveglio (questa volta reale?) dell'uomo: purtroppo per lui, l'incubo avrà inizio.

■ di **Giuseppe "Epikall" Di Lauro**

Così comincia Silent Hill, che non esito a definire IL videogioco horror per eccellenza. Nato come antagonista di Resident Evil, per cavalcarne l'hype e saziare l'improvvisa quanto inaspettata fame di paura del mondo videoludico (e non solo, visto che in seguito sarebbe scoppiato anche il boom cinematografico, con film come The Ring), la sua gestazione fu accompagnata da una certa diffidenza da parte mia perché, appassionato del genere, non vedevo di buon'occhio che i suoi realizzatori nelle interviste dell'epoca si dichiarassero, tanto candidamente quanto ingenuamente, inesperti in materia e ammettessero di essersi fatti una rapida cultura, apposta per la realizzazione del gioco, vedendo film e leggendo libri sul tema. Nulla che lasciasse presagire di poter bissare l'exploit del titolo Capcom. Invece Silent Hill mi fece ricredere nel modo più assoluto. Innanzitutto, bisogna riconoscergli il merito di non essere un semplice clone di RE ma di splendere di luce propria, anche se non nel risultato finale di ogni settore, almeno nelle intenzioni.

La grafica ad esempio è interamente 3D anche negli sfondi e per quanto questi difficilmente superino la soglia della sufficienza (in particolar modo alcuni interni piuttosto spogli), va dato atto al team di programmazione di aver optato per una scelta coraggiosa anche se non del tutto vincente. I personaggi pur non godendo di un dettaglio elevato sono discreti, mentre i mostri falliscono nel tentativo di apparire spaventosi, vista la pochezza poligonale che li caratterizza. Lo stesso frame rate, pur non incappando mai in rallentamenti vistosi, non è fluido come dovrebbe; considerando il buio costante degli interni (da qui la presenza di una torcia elettrica in dotazione) e la nebbia volumetrica delle locazioni esterne (col duplice ruolo di creare atmosfera e mascherare antiestetici effetti di pop-up) che limita il campo visivo e di conseguenza alleggerisce il carico computazionale, si poteva fare di più.
Insomma, il titolo Konami è graficamente mediocre, per con-

tro artisticamente, grazie a certe inquadrature dinamiche della telecamera e alla regia impeccabile di alcune sequenze, merita un plauso. Il sonoro invece vanta delle musiche perfette, adatte e mai invasive, con picchi di originalità nel caso di suoni metallici che si ripetono tanto ritmicamente quanto ossessivamente, per un risultato finale da brivido. Gli FX bissano la bontà delle musiche e completano un comparto audio d'eccezione, vedasi il fastidioso ronzio della scarica elettrostatica della radio portatile, strumento fondamentale per tenere alta la tensione, perché sottolinea la vicinanza di una creatura e, invece di essere una sorta di spoiler che ne rovina l'apparizione, contribuisce ad accrescere l'angoscia dell'attesa.

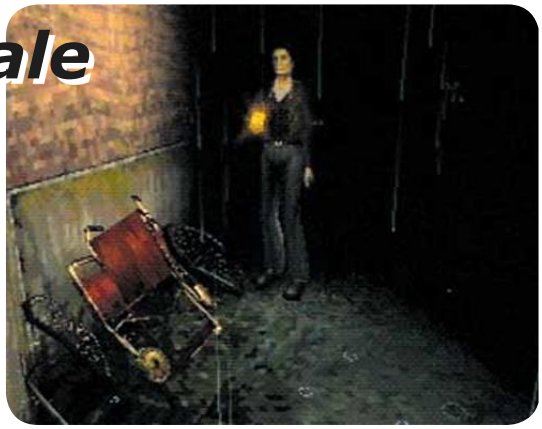
La giocabilità vive di alti e bassi, in virtù di combattimenti (specie quelli coi boss) che risentono di una certa macchinosità del sistema di controllo e di una telecamera non sempre all'altezza; quantomeno l'uso di armi a corto raggio è realmente fattibile (il coltello di RE? Ma per favore…); gli enigmi sono ottimi e coerenti con l'ambientazione (un paio potrebbero essere anche troppo ostici per i neofiti) e l'esplorazione difficilmente risulta noiosa anche attraversando zone già visitate, perché la sensazione che ci possa essere sempre qualcosa dietro quell'oscurità è opprimente. A tal proposito, l'approccio all'orrore del gioco Konami è diversissimo rispetto al rivale capcomiano: se nel secondo i salti sulla sedia non mancano ma sono spaventi momentanei (del tipo: attraversa un corridoio deserto e all'improvviso da una finestra sbuca un mostro) che colpiscono nel segno certo ma sono, in fondo, un pò banali, qui l'impostazione è più sottile, psicologica. Silent Hill angoscia, perché davvero ci si può aspettare di tutto, dovunque.

Alcune sequenze sono da cardiopalmo e meriterebbero realmente l'oscar e l'idea di ambientare la storia in una dimensione (relativamente) normale e una parallela è fantastica, in particolare quando la stessa locazione presenta, invece del normale mobilio di pochi istanti prima, strumenti di tortura, sangue sulle pareti, incrostazioni di ogni genere. Un po' come quando, di notte, ci si sveglia e si accende la luce convinti che ci sia qualcosa nella stanza e quelle pareti tanto accoglienti sembrano essere diventate nascondigli perfetti per chissà cosa… sublime. Ancora, la possibilità durante il corso della storia, di visitare locazioni ininfluenti (ma accessorie) alla narrazione, rende l'ambientazione ancor più immersiva e realistica, la presenza di una mini-quest all'interno del plot principale contribuisce ad accrescerne l'intensità (oltre a creare nuovi interrogativi e infittire la trama già di suo tutt'altro che semplice e scontata) e i finali multipli sono da stimolo alla rigiocabilità perché esplicano meglio, anche se non completamente, l'arcano.

Tutto questo tenendo sempre presente che lo splatter è quasi del tutto assente e il disturbo per certe scene è spesso generato più da quello che c'è dietro, impalpabile, che non da ciò che viene effettivamente mostrato... l'orrore di Konami fa riflettere, colpisce alla testa, non allo stomaco, vi si insinua subdolamente e rimane lì fino alla conclusione del gioco… e anche oltre; perchè la vicenda è accomunata, nel suo insieme, da un alone di tristezza, malinconia e, in un certo senso, umanità che segna indelebilmente chi saprà leggere tra le righe di questo capolavoro.

Commento Finale

Il titolo Konami è un eccellente survival che disturba ed angoscia perché fa leva sulle fobie e sugli stati d'animo che caratterizzano l'animo degli uomini, fin dagli albori, quali smarrimento, solitudine, terrore dell'ignoto e non ultima, la paura più antica e atavica di sempre ma non per questo meno spaventosa: quella del buio. E in Silent Hill ce n'è tanto.



Il bit ti fa bello

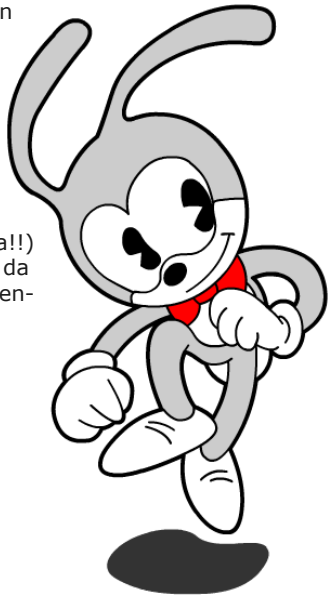
SONIC THE HEDGEHOG

di **Sandro "Sunstoppable" Prete**

Salve a tutti, amici, nemici, parenti, ex fidanzate, collezionisti e retrogiocatori inglesi, dopo una lunga pausa estiva ritorna il vostro amato Sunstoppable e la sua rubrica meno copiata del web "Il Bit ti fa bello" o come direbbero in Francia "Le Bit t' fa' bell" (o qualcosa del genere). Vi sono mancato?? NO?! Fa nulla... Questa volta a passare sotto la mitica lente d'ingrandimento è il velocissiiiiiimo Sonic, presunta mascotte Sega che a dispetto di quanto si pensa è cambiato molto, peggiorando, non tanto esteticamente, il bit fa sempre la sua parte, ma mentalmente... non ci credete?? Fa nulla...

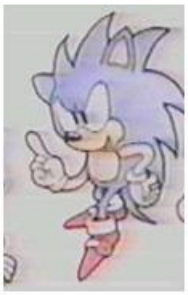
Soniccu!!! Soniccu!!!

Il nostro nemico degli autvelox inizia la sua carriera quando il bit già ti faceva un po' bello, ed era un simpatico e silenzioso porcospino con la pancia da alcolizzato (malelingue dicono che all'inizio fosse un coniglio che poi dopo una complicata operazione sia diventato un riccio... celeste ?!), e sfrecciava a destra e a manca a tutta velocità con le scarpine rosse rubate alla ragazza protagonista del Mago di Oz. E bastò questo per farlo diventare subito celebre (con Mario geloso delle scarpine rosse) e far arricchire di monete ed anelli le tasche di Mamma Sega. Stanco però di essere celeste come il cielo e di essere preso in giro perchè sembrava che tifasse Lazio, si lancia in un leggero cambiamento di look diventando blu come la maglietta dell'Italia (non è che avesse migliorato...) in onore dei Puffi e iniziò a chiedere a Sega i diritti di immagine, cosa che infastidì non poco i giapponesi, che però acconsentirono. Dietro questa mossa si celava il grande piano di Sega, un diabolico piano (che vi svelerò dopo, non andate di fretta!!) mentre Sonic subiva una trasformazione da alcolizzato di bit: stava diventando deficiente!!



Un diabolico piano in 3D

Con l'avvento dello sfortunato Saturn (lo sfortunato Master System, lo sfortunato GameGear, lo sfortunato Dreamcast, mi sa che il MegaDrive è stata una botta di culo) Sega ingaggiò Sonic per un nuovo gioco treddì che dovesse controbbattere la combo 3D baffi/panza/Italia del suo nemico Mario. Dopo l'entusiasmo iniziale, si apprese subito che Sonic nel magico mondo della tridimensionalità era lento, appesantito (complice anche la bella panza che si portava avanti) e venne subito scartato a favore di un certo elfo fricchettone vestito di viola, che vola (?!), che a detta del porcospino blu, anche un po' gay (oh! lo ha detto Sonic non io...ehm...). Comunque era evidente che Sega lo volesse fare fuori (il piano di cui vi parlavo) per colpa dei diritti di immagine. Ma Sonic non ci stava, si iniettò 128 bit nelle vene, fece una cura dimagrante e divenne più alto, si allungò gli aculei ed iniziò ad allenarsi insieme a Goku e Vegeta (e secondo voi da chi poteva mai imparare a farsi le meches?!). Di controverso c'è che iniziò a parlare assai, peggio di un teenager fighetto, usando slang vergognosi da far impallidire J Ax degli Articolo 31 e ad avere atteggiamenti alla Eminem. Sta di fatto che così riusci a convincere Sega (i giapponesi so' strani) ed essere protagonista di due bellissimi giochi e poi basta, Mamma Sega iniziò il lento ma inesorabile piano di distruzione della carriera del nostro amico della velocità, sempre per i diritti di immagine che il prode Sonic voleva per se. Ora è solo uno dei tanti protagonisti di giochi di bassa lega, costretto a leccare i piedi (con tanto di scarpette rosse) del suo rivale Mario solo per avere la raccomandazione di parteciapre in qualche gioco Nintendo. Povero Sonic cosa ti hanno fatto???!!



Japan, 1990
Concept Art

Japan, 1991
Sonic 1

America, 1991
Sonic 1

1993
Sonic 3

1996
Sonic X-Treme

1997
Sonic R

1999
Sonic Adventure

2001
Adventure 2

2003
Sonic Heroes

2004
Sonic Battle

2005
Shadow

2005
Sonic Riders

2006
Sonic
Next-Gen

Jet Set Radio

■ di **Francesco "Snake" Prete**

Jet Set Radio (o Jet Grind Radio in occidente) venne pubblicato il 1 novembre del 2000 in Giappone per l'ormai storico Sega Dreamcast, la sfortunata console che fece nascere l'era dei 128 bit attuali e che portò numerosi capolavori senza dubbio originali nel mondo dei videogiochi moderni. Tralasciando la triste storia di questa indimenticabile console, c'è da dire che Sega e Smilebit (al tempo AM6, dipartimento di ricerca e sviluppo di Sega) riuscirono a creare qualcosa di sorprendentemente innovativo. Jet Set Radio, con la sua uscita, portò tante novità sia stilistiche che tecniche, molte delle quali furono considerate a dir poco entusiasmanti, tant' è che vennero riprodotte in seguito per altri titoli. Il gioco in se fece della musica e dell'aspetto grafico i due elementi fondamentali che però lo portarono purtroppo ad un successo per così dire "smorzato" dalla discutibilissima campagna pubblicitaria di Sega (che in quel periodo non ne fece una giusta su questo piano) ed anche principalmente per l'indifferenza verso alcuni videogiochi considerati per così dire "rischiosi esperimenti" che senza dubbio mostrano una elevata qualità ma che sfortunatamente, per ragioni di ingiustificato rifiuto, non vengono molto apprezzati dal pubblico.

Questo immeritato "quasi insuccesso" però non fermò Sega che decise di realizzarne altre due versioni, una futuristica per l'allora nuova console Microsoft XBox intitolata Jet Set Radio Future ed un'altra per GameBoy Advance che uscì nel 2003 (Jet Set Radio Advance). Sfortunatamente anche per queste nuove versioni le vendite furono sorprendentemente scarse, confermando l'assurda tesi che non sempre il duro lavoro viene ripagato.

Fin qui viene logico chiedersi "ma cosa c'è di veramente sbagliato in questo Jet Set Radio?"...

Il titolo Smilebit vi porterà nelle strade di una Tokyo alternativa chiamata Tokyo-to composta da tre quartieri (Shibuya-cho, Benten-cho, e Kogane-cho) e popolata da tante gang dedite all'universo Hip Hop. Il nostro primo arduo compito sarà quello di creare una nuova banda di ragazzi che sia in grado di proteggere il nostro territorio dalle altre bande rivali, tutto questo armati solo di coraggio, bombolette spray e pattini in linea.

La nostra carriera di writers inizierà con la conoscenza di Professor K, un DJ afro dai capelli fulminati che trasmette le sue news ed il suo sound dalla radio abusiva (un po' come accadeva nel film The Warriors in cui era presente una DJ afro che comunicava notizie alle varie gang del quartiere) chiamata appunto Jet Set Radio che ci indirizzerà verso gli obiettivi da risolvere per andare avanti nella storia; inoltre ci aiuterà a capirne qualcosa di più sulla vicenda. Le missioni da portare a termine sono molto stimolanti e vi intrappoleranno in un vortice di divertimento di cui difficilmente ne uscirete fuori. Questi ultimi spaziano dal ricoprire completamente di graffiti una determinata zona della città, fino ad introdurvi in inesauribili inseguimenti contro tre membri di un'altra banda rivale a cui noi, per batterli, dovremo riempire la schiena di graffiti. Non mancheranno poi i tanti elementi bonus da raccogliere come le Soul utili per sbloccare Graffiti o le aree segrete sbloccabili terminando missioni alternative o completando semplicemente la storia.

Tornando ai graffiti c'è da dire che prima di tutto sono ordinati in tre diverse misure: piccolo, medio e grande, poi oltre a quelli presenti nel gioco potremmo farne di nostri realizzandoli grazie ad un sapiente Editor che ci permetterà di creare opere di buon livello (io ci sono riuscito con tanta pratica), logicamente Sega diede a tutti i giocatori la possibilità di scaricarli (o caricare i nostri) via internet grazie al modem presente nella console e al servizio Seganet. Durante quasi tutte le fasi di gioco avrete comunque modo di constatare che disegnare graffiti in giro per le strade non è poi così male e in verità nemmeno tanto difficile, per farlo vi basterà posizionarvi davanti ad una zona predisposta (una freccia vi indicherà dove sarà possibile farli) come un muro, una schiena, un insegna pubblicitaria, un autobus ecc. ed iniziare ad eseguire delle combinazioni di direzioni e di giri eseguiti con la levetta analogica, fate molta attenzione però a come eseguite le combo, se farete troppi errori non solo non guadagnerete punti ma vi ritroverete senza la vostra "arma" principale, comunque se sarete fortunati ne ritroverete sempre alcune scorazzando per le strade. La vasta presenza di strutture metropolitane come scale, automobili, ponti, gru, rotaie ecc. renderà spesso difficile raggiungere delle bombolette spray o delle zone da "graffitare", per questo vi sarà indispensabile eseguire le più impensabili acrobazie come salti, capriole in aria, rimbalzi sui muri o giravolte, tutto nella più totale semplicità, spesso con risultati a dir poco spettacolari.

Nella parte del cattivo del gioco o guastafeste rompiscatole inarrestabile ci sarà Captain Onishima, capo della polizia locale che farà di tutto e di più per fermare il nostro intento (nel mio caso senza successo, personalmente lo odio), per di più in questa dura battaglia prenderanno parte intere squadre antisommossa, elicotteri spara razzi, carri armati e chi più ne ha più ne metta. Sono sicuro che nel momento più caotico di alcune fasi di gioco vi chiederete "caspita ma cosa ho fatto per scatenare questo inferno, ho solo fatto un graffito su un muretto!" eh no perché dietro tutto questo c'è la Rokkaku Corporation, l'organizzazione capeggiata da un losco individuo ossessionato dalla conquista di tutto il territorio e non solo...

In Jet Set Radio, ogni personaggio verrà scelto consultando diversi parametri, come la velocità, l'abilità nel disegno, la forza ecc., il primo della lista che useremo è Beat, il classico ragazzo con cuffie e T-shirt provvisto di abilità medie. Consecutivamente a noi si uniranno tanti altri personaggi stravaganti ciascuno ovviamente dotato di un proprio stile artistico e fisico, diversi ma sempre inerenti al mondo dell'Hip Hop.

JSR vanta un livello grafico di ottima qualità, l'intera metropoli è riprodotta a misura per essere visitata a tutta velocità sui nostri pattini in linea, in molte zone riconoscerete espedienti grafici per alleggerire il tutto, uno di questi è rappresentato da sporadici sfondi 2D fissi, attraversabili per arrivare da un punto all'altro. Questo effetto un po' grezzo risulterà comunque in stile con tutto il resto dello scenario. Quando venne mostrato al pubblico, l'aspetto grafico di questo titolo lasciò tutti senza fiato non tanto per la quantità di poligoni ma per l'uso sapiente di una tecnica grafica mai usata prima in un videogioco chiamata Cel Shading (o Toon Shader); in pratica tutto l'ambiente, compreso i personaggi, viene avvolto da un bordo nero proprio come se fosse un cartone animato a fumetti che tra l'altro si sposa alla perfezione con l'universo colorato proposto dal gioco.

Ma nell'Hip Hop c'è anche il Rap! e qui si entra nell'anima vera e propria di Jet Set Radio, che essendo appunto una frequenza radiofonica, vi offrirà una colonna sonora davvero eccezionale, in cui spiccheranno nomi di artisti conosciuti come Rob Zombie, Deavid Soul e Jurassic 5, ma non solo, la soundtrack è arricchita inoltre da brani accattivanti appartenenti alla cultura Hip Hop giapponese.

...rispondendo alla suddetta domanda "ma cosa c'è di veramente sbagliato in questo Jet Set Radio?"

Direi che di veramente sbagliato in questo formidabile titolo non c'è proprio nulla! E questo pone altri interrogativi irrisolti e dubbi sul concetto che realizzare un titolo di grande qualità corrisponda obbligatoriamente ad un grande successo, cosa che ricordo bene accadde anche con Shenmue, altro titolo Dreamcast di elevata fattura che non raggiunse i risultati di vendita sperati.
Sinceramente penso che sia meglio non approfondire più di tanto questi concetto di marketing, meglio continuare ad elogiare un titolo come questo che offre oltretutto anche una longevità parecchio elevata, soprattutto favorita dall'ottima rigiocabilità, fattore doveroso se si vuole completare il gioco in tutto e per tutto, inclusi tutti i singolari personaggi segreti da sbloccare (persino un cane, ops).

Commento Finale

Questo titolo rappresenta un'esperienza audiovisiva assolutamente da non perdere! non pensate di aver già visto tutto nei videogiochi finchè non lo avrete provato.
Jet Set Radio è una pietra miliare densa di un originale e moderno stile artistico legato al fin troppo bistrattato universo Hip Hop, nel quale una volta portato a termine il gioco vi sentirete per tanto tempo indissolubilmente appartenenti.

io amo leggere

io amo scrivere

io amo condividere

io amo i videogiochi

io amo correre, rotolare, saltare e poi...

io amo...

www.retrogaminghistory.com

retrogaminghistory ©